

TRISMEGISTUS

DER STEIN DER WEISEN



Spielregeln

⌚ 90-120'
👤 1-4 ⌚ 14+

Einleitung

Zu allen Zeiten haben Alchemisten unermüdlich geforscht, um das bedeutendste Geheimnis des Universums zu entschlüsseln: die Formel für den Stein der Weisen.

Folgt den Pfaden des legendären Hermes Trismegistus, entschlüsselt seine Formeln, führt seine Experimente weiter und werdet in diesem Wettstreit um Weisheit und Ruhm der größte Alchemist, den diese Welt je gesehen hat!

Spielübersicht

Trismegistus: Der Stein der Weisen wird über 3 Runden gespielt. Im Verlauf jeder Runde nimmt jeder Spieler genau 3 Würfel. Die Macht der Würfel erlaubt es, wertvolle Materialien zu transmutieren, alchemistische Essenzen zu sammeln, Artefakte zu erwerben und zu aktivieren sowie Experimente abzuschließen, die die Spieler zu Meistern der alchemistischen Schulen machen und somit auf

den 4 Meisterleisten voranbringen. Außerdem sammelt jeder Spieler insgeheim Publikationen, die zusammen mit abgeschlossenen Experimenten, erschlossenen Formeln des Steins der Weisen und gesammeltem Gold die nötigen Siegpunkte bringen, um der größte Alchemist zu werden, würdig, in einem Atemzug mit Hermes Trismegistus genannt zu werden!

Spielmaterial



~ 1 Spielbrett



~ 5 doppelschichtige Spielertableaus
(Labore)

~ 108 Karten:



8 Startexperimente



16 Experimente Stufe 1



16 Experimente Stufe 2



16 Experimente Stufe 3



8 Meisterexperimente



24 Publikationen



16 Errungenschaften



4 Spielhilfen

~ 48 Artefaktplättchen, davon:



8 Startartefakte



13 Artefakte Stufe 1



15 Artefakte Stufe 2



12 Artefakte Stufe 3

~ 40 Formeln (Plättchen aus Holz) (8 für jeden der 5 Alchemisten)



~ Pappmarker:



Hauptessenzmarker



Ätherische Würfelmarker



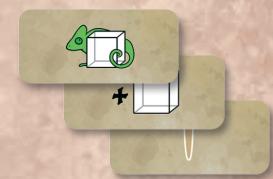
Reaktionsmarker



Chamäleonmarker



Essenzmarker (3 Arten)



Bonusmarker

~ 20 kleine Holzscheiben (je 5 in 4 Spielerfarben) Diese werden für die 4 Meisterleisten verwendet (+ je 1 Ersatzscheibe).



~ 12 große Holzscheiben (je 3 in 4 Spielerfarben) Diese werden als Siegpunktmarker, Reihenfolgemarker und Spielermarker verwendet.



~ 16 Spezialwürfel (6 schwarze, 5 weiße, 5 rote)



~ 80 Materialmarker



~ dieses Regelheft



~ Solospiel-Material



9 Grundkarten



4 Spezialkarten



4 Persönlichkeitskarten



1 Hermes-tableau



1 normaler sechseckiger Würfel (W6)

Spielaufbau

Der Spielaufbau von Trismegistus geschieht in folgenden Schritten:

Spielaufbau für das Einführungsspiel

Für die erste Spielpartie Trismegistus empfehlen wir als Einstieg folgenden Aufbau.

Zunächst werden die folgenden Labore herausgesucht: **Claude Duval**, **Isaac Newton**, **Heinrich Cornelius Agrippa** und **Roger Bacon**. Dann werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Wer zuletzt eine Transmutation vorgenommen hat (eine alchemische Umwandlung) wird als Startspieler bestimmt (oder der Spielerfahrende). Er erhält **Duvals Labor** zusammen mit der unten abgebildeten Grundausrüstung für Alchemisten bestehend aus: Startexperimentkarte, Meisterexperimentkarte, Publikation und Startartefakt, wie unten abgebildet. Er legt eine seiner großen Holzscheiben auf den ersten Platz der oberen Reihenfolgeleiste.



2. Der zweite Spieler erhält **Newtons Labor** zusammen mit den nachfolgend abgebildeten Karten und dem Artefakt.

Er legt eine seiner großen Holzscheiben auf den zweiten Platz der oberen Reihenfolgeleiste und erhält 1 Ätherischen



Würfelmärker.

3. Der dritte Spieler (falls vorhanden) erhält **Agrippas Labor** zusammen mit den unten abgebildeten Karten und dem Artefakt. Er legt eine seiner großen Holzscheiben auf den dritten Platz der oberen Reihenfolgeleiste und erhält 2 Ätherische



Würfelmarker.

- Der vierte Spieler (falls vorhanden) erhält **Bacons Labor** zusammen mit den unten



abgebildeten Karten und dem Artefakt. Er legt eine seiner großen Holzscheiben auf den vierten Platz der oberen Reihenfolgeleiste und erhält 2 Ätherische Würfelmarker. Hinzu kommt 1 zusätzliches  Material: Dazu wird 1 Materialmarker auf der runden  Rohmaterialphiole für Rohmaterialien auf dem Labor platziert.

- Jeder Spieler legt nun sein Startartefakt offen auf das äußerst rechte der 4 Artefaktfelder am unteren Rand seines Labors.

Nicht benutzte Labore, Startexperimente, Meisterexperimente und Startartefakte werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann wird mit dem allgemeinen Spielaufbau fortgefahren, wobei hier im Einführungsspiel die Schritte 17 bis 19, 21, 25 und 26 sowie alle Hinweise zu Startkarten ignoriert werden.

Allgemeiner Spielaufbau

- Das große Spielbrett wird ausgebreitet.
- Alle Karten werden in separate Stapel sortiert: Startexperimente, Meisterexperimente, Experimente Stufe 1, Experimente Stufe 2, Experimente Stufe 3 und Publikationen.
- Alle Karten für größere Spieleranzahlen werden entfernt. Beispiele: Im 2-Personen-Spiel werden alle „3+“ und „4+“ Karten entfernt. Im 3-Personen-Spiel werden alle „4+“ Karten entfernt.
- Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
- Die Experimente Stufe 1 werden auf den Platz für die verfügbaren Experimente auf dem Spielbrett gelegt. Dann kommt je 1 Experiment davon offen auf die 10 Lehrbuchseiten (Experimentplätze).
- Der Publikationsstapel wird verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts gelegt.
- Die Artefakte werden nach Stufe in 4 Stapel sortiert: Startstufe, Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3.
- Jeder Stapel wird separat gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
- Die Artefakte Stufe 1 werden auf den Platz für verfügbare Artefakte auf dem Spielbrett gelegt. Dann kommt je 1 Artefakt davon offen auf jedes der 6 Felder des Artefaktmarktes.

- Je 1 zufällig gezogener Hauptessenzmarker wird offen auf das oberste Feld jeder Meisterleiste gelegt. Dieser Schritt ist optional. Er kann auch übersprungen werden und es wird mit den auf dem Spielbrett aufgedruckten Essenzsymbolen gespielt.
- Alle Bonusmarker werden gemischt und zufällig auf die Bonusstufen aller Meisterleisten verteilt. Auf jeder Bonusstufe muss 1 offener Bonusmarker liegen. Nicht benutzte Bonusmarker werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
- Alle Essenzmarker, Ätherische Würfelmarker, Chamäleonmarker, Materialmarker und Reaktionsmarker werden auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett gelegt.

Auswahl der Würfel

Je nach Spieleranzahl werden folgende Würfel in die Spielschachtel zurückgelegt:

- Im 4-Personen-Spiel werden keine Würfel zurückgelegt.
- Im 3-Personen-Spiel wird 1 schwarzer Würfel zurückgelegt.
- Im 2-Personen-Spiel werden 1 roter und 1 schwarzer Würfel zurückgelegt.

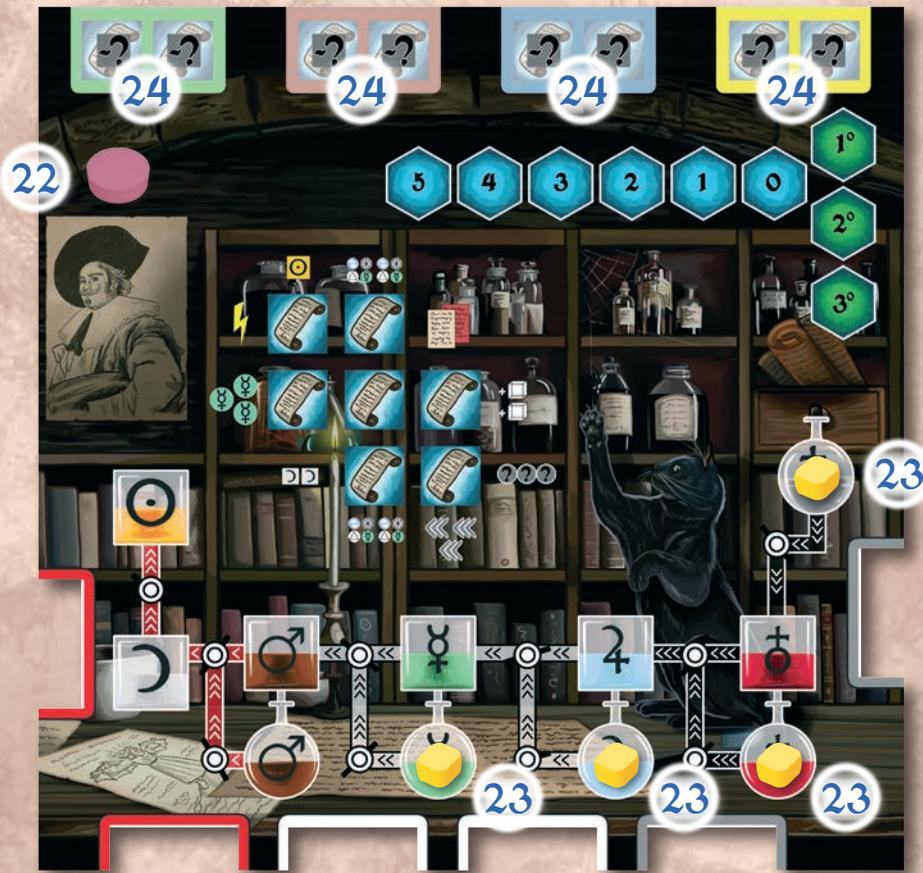
Alle verbliebenen Würfel werden neben das Spielbrett gelegt.

Aufbau der Labore (Spielertableaus)

19



24



20



21

2. Spieler



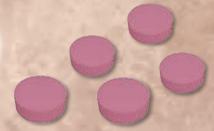
3. Spieler



4. Spieler



16



26



26



27



25



10



Würfel werfen und Schalen füllen

Um die Alchemie-Schalen in der Spielbrettmittle zu füllen, werden folgende Schritte befolgt:

- 13 Alle Würfel werden geworfen (am besten neben dem Spielbrett) und jeder Würfel wird in die Schale mit dem entsprechenden Symbol gelegt.
- 14 Falls in einer Schale mehr als 5 Würfel sein sollten, werden alle Würfel aus der Schale neu geworfen und wieder wie beschrieben verteilt. Falls in mehreren Schalen mehr als 5 Würfel sind, werden diese in folgender Reihenfolge neu geworfen:
 $\text{♁} > \text{♂} > \text{♃} > \text{♀} > \text{♂} > \text{♁}$
- 15 Dieser Schritt wird wiederholt, bis in keiner Schale mehr als 5 Würfel liegen.

Spielaufbau der Spieler

- 16 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Scheiben dieser Farbe.
- 17 Wer zuletzt eine Transmutation (eine alchemistische Umwandlung) vorgenommen hat (oder ein zufällig bestimmter Spieler) wird Startspieler und legt eine seiner großen Holzscheiben auf den 1. Platz der oberen Reihenfolgeleiste des Spielbretts (obere Leiste). *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*
- 18 Die anderen legen reihum im Uhrzeigersinn je 1 ihrer großen Holzscheiben auf den äußerst linken freien Platz der oberen Reihenfolgeleiste. *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*
- 19 Mit dem letzten Spieler beginnend und weiter gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler nun 1 Labor und nimmt alle 8 Formeln des entsprechenden Alchemisten (siehe Abbildung auf dem Labor). *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*
- 20 Jeder Spieler erhält 2 Reaktionsmarker und legt sie „geladen“ (mit dem gelben Blitz nach oben) vor sich aus.
- 21 Zusätzlich erhält (im Uhrzeigersinn) der 2. Spieler 1 Ätherischen Würfelmarker, der 3. Spieler (falls anwesend) 2 Ätherische Würfelmarker und der 4. Spieler (falls anwesend) 2 Ätherische Würfelmarker sowie 1

zusätzliches ♀ Material. Für Letzteres wird 1 Materialmarker auf der runden ♀-Rohmaterial-phiolen auf dem Labor platziert. *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*

- 22 Jeder Spieler legt 1 kleine Holzscheibe auf Stufe „0“ jeder der 4 Meisterleisten und 1 große Scheibe auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste. Die letzte große Scheibe lässt jeder vor sich liegen, um seine Spielerfarbe anzuzeigen.
- 23 Jeder Spieler legt 1 Materialmarker (Acryl) auf die Rohmaterialphiolen (runde Felder) folgender Materialien seiner Labor: ♁, ♂, ♃ und ♀. Außerdem nimmt jeder Spieler 1 Essenzmarker jeder Art.
- 24 Jeder Spieler legt zufällig je 1 seiner Formeln verdeckt auf die 8 Formelplätze seiner Experimentalspalten (2 je Spalte).
- 25 Jeder Spieler erhält verdeckt je 2 Karten der Startexperimente, Meisterexperimente und Publikationen sowie 2 Startartefakte. *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*
- 26 Jeder Spieler wählt heimlich 1 Startexperiment, 1 Meisterexperiment, 1 Publikation und 1 Startartefakt und deckt anschließend das Startexperiment und das Artefakt auf. Dann legt er das gewählte Artefakt in eine beliebige der 6 Artefaktausparungen seines Labors. Das gewählte Meisterexperiment und die Publikation bleiben geheim, also verdeckt, liegen. Alle nicht gewählten Startexperimente, Meisterexperimente und Startartefakte werden in die Spielschachtel zurückgelegt. *Für das Einführungsspiel wird dieser Schritt übersprungen.*
- 27 Die nicht gewählten Publikationen werden verdeckt gemischt und unter den Stapel der Publikationen gelegt.
- 28 Nun sind die Spieler bereit, in die Fußstapfen des großen Trismegistus zu treten und die Formel für den Stein der Weisen zu ergründen!

Wichtig:

Die Spieler sollten sich die Würfel in den Schalen des Spielbretts genau ansehen und ihre Startexperimente, Meisterexperimente, Publikationen und Startartefakte gleichzeitig wählen. Nachdem alle ihre Wahl getroffen haben, kann aber jeder Spieler verlangen, dass die Artefakte in Spielerreihenfolge an die Labore angelegt werden.

Rundenablauf und Spieleraktionen

Während einer Runde führt jeder Spieler mehrere Züge mit jeweils mehreren Aktionen aus und reagiert auf Aktionen seiner Gegenspieler. Nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat und seinen Gegnern Zeit gegeben hat, darauf zu reagieren, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spielzug

Der Spielzug jedes Spielers besteht aus 4 Phasen: Würfel wählen, Aktion, Reaktionen der Gegner und Aufräumen des Labors.

Würfel wählen

Falls die eigene Machtleiste leer ist (es liegt dort kein Würfel), **muss** der Spieler einen Würfel nehmen. Er wählt 1 Würfel vom großen Spielbrett und führt folgende Schritte aus:

- 1 Er zählt die Würfel in der Schale, aus der er den Würfel genommen hat, **einschließlich** des genommenen Würfels und legt diesen auf das entsprechende Feld seiner Machtleiste.



- 2 Falls er möchte, **kann** er 1 Ätherischen Würfelmarker verbrauchen (abwerfen), um den genommenen Würfel auf der Machtleiste um 1 Feld nach links zu setzen und so seine Macht zu erhöhen. Dabei darf der maximale Machtwert von 5 **nie** überschritten werden.

Wichtig:

Während der Spieler einen Würfel wählen **muss**, falls die eigene Machtleiste leer ist, wird diese Phase normalerweise übersprungen, solange er noch einen Würfel auf seiner Machtleiste hat (um dessen volle Macht zu nutzen). Trotzdem **darf** er aber einen neuen Würfel wählen und den vorhandenen Würfel von seiner Machtleiste entfernen, indem er ihn in den Bereich für entladene Würfel seines Labors legt (grüne Felder neben der Machtleiste). Damit vergeudet er allerdings die noch vorhandene Macht des Würfels.

Beispiel: Anna nimmt 1 Würfel aus der Quecksilberschale ♀ des Spielbretts. Darin sind 3 Würfel (einschließlich ihres gewählten Würfels) und deshalb legt sie den Würfel auf Feld „3“ ihrer Machtleiste. Außerdem gibt sie sofort 1 Ätherischen Würfelmarker ab und schiebt den Würfel auf das Feld „4“. Obwohl sie noch 1 weiteren Ätherischen Würfelmarker hat, kann sie ihn jetzt nicht benutzen, weil nur 1 Ätherischer Würfelmarker benutzt werden darf.



Einen ♀-Würfel wählen

Falls der Spieler einen ♀-Würfel genommen hat, dreht er ihn sofort auf ein anderes Symbol seiner Wahl. Der Machtwert wird weiterhin über die Anzahl der Würfel in der ♀-Schale bestimmt, aber für alle folgenden Aktionen und Reaktionen ist das Symbol maßgebend, auf das der Spieler den Würfel gedreht hat.

Quecksilber und Gold

Zwei Materialien haben besondere Eigenschaften:

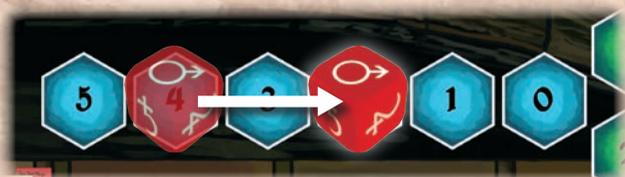
Quecksilber ♀ ist in seiner Rohform (rundes Symbol) sowohl ein Material als auch eine Essenz. Falls ein Spieler es als Essenz erhält, behandelt er es genau so, als hätte er es als Rohmaterial erhalten und kann es als Material oder Essenz benutzen. Die Regeln für Transmutationen ab Seite 15 erläutern die Bedeutung davon genauer. Gold ☉ ist ein Jokermaterial. Es kann für jeden Zweck als jedes beliebige andere Material verwendet werden. Es kann also auch als Ersatz für ♀ verwendet werden, das dann als Essenz verwendet werden kann. Weitere spezielle Eigenschaften von Gold sind auf Seite 18 unter *Formeln mit Gold erschließen* erklärt.

Aktionen

Der Spieler setzt die Macht seines Würfels ein, indem er ihn auf seiner Machtleiste in Richtung des Feldes „0“ schiebt und dann genau 1 der folgenden Aktionen ausführt:

- ~ **1 oder mehr Machtpunkte verbrauchen, um Materialien zu sammeln.**

Je eingesetzten Machtpunkt erhält der Spieler 1 Materialmarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf die Rohmaterialphiole seines Labors, die sein Würfelsymbol zeigt.



- ~ **1 oder mehr Machtpunkte verbrauchen, um alchemistische Essenzen zu erwerben.**

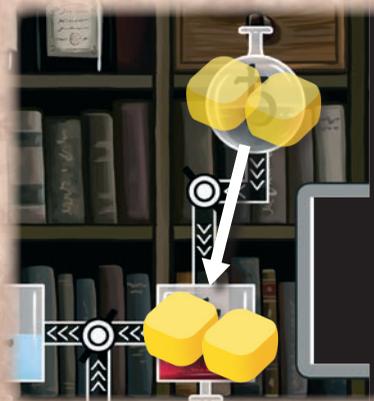
Je eingesetzten Machtpunkt erhält der Spieler 1 Essenz aus dem allgemeinen Vorrat und fügt sie seinem eigenen Vorrat hinzu. Welche Essenz er erhält, ist neben der Schale angegeben, die seinem Würfelsymbol entspricht.



Wichtig: Wer für diese Aktion ein ♁ benutzt, kann eine beliebige Essenz nehmen. Falls er mehrere Essenzen mit nur 1 Aktion nimmt (indem er mehrere Machtpunkte verbraucht), müssen diese Essenzen alle von derselben Art sein.

- ~ **1 oder mehr Machtpunkte verbrauchen, um Transmutationen vorzunehmen.**

Je eingesetzten Machtpunkt kann der Spieler 1 Rohmaterial oder verarbeitetes Material (dargestellt durch Materialmarker) entlang eines Transmutationspfads **in der Farbe des Würfels** bewegen und so transmutieren. Alle Transmutationen derselben Aktion **müssen** über denselben Transmutationspfad des Labors erfolgen. Im Kapitel **Transmutation und Artefaktaktivierung** (ab Seite 15) sind die genauen Einzelheiten und zusätzlichen Kosten dieser Aktion erklärt.

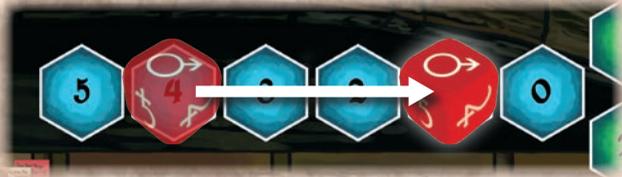


Zusätzliche Kosten (s. S. 15):

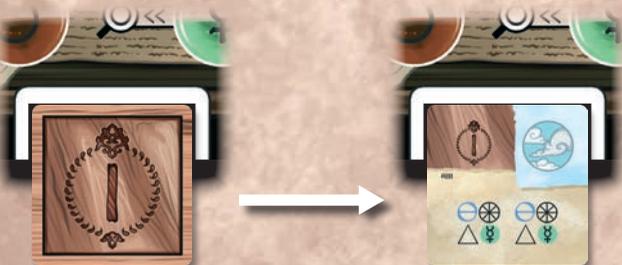


- ~ **Genau 3 Machtpunkte verbrauchen, um 1 Artefakt zu erwerben.**

Der Spieler wählt genau 1 der 2 Artefakte von den Feldern des Artefaktmarktes, die seiner **Würfelfarbe** entsprechen. Er legt das gewählte Artefakt in eine **beliebige** Artefaktausparung seines Labors und führt sofort dessen Fähigkeit aus (das Artefakt entlädt sich dabei **nicht**). Falls alle Ausparungen belegt sind, entfernt er eines seiner Artefakte aus dem Spiel, um Platz zu machen. Schließlich füllt er den leeren Platz auf dem Artefaktmarkt mit einem neuen Plättchen vom verfügbaren Artefaktstapel auf.



- ~ **Genau 1** Machtpunkt verbrauchen, um 1 Artefakt neu zu laden (aufzudecken). Die Spieler können nur eigene Artefakte neu laden.



- ~ **Genau 1** Machtpunkt verbrauchen, um 1 Experimentkarte zu erwerben. Der Spieler nimmt 1 Experiment von einer der Lehrbuchseiten des Spielbretts, die sein Würfelsymbol zeigen, und legt es offen neben sein Labor. Falls er bereits 2 Experimente hat (sein Meisterexperiment **nicht** mitgezählt), kann er diese Aktion **nicht** ausführen. Falls das Experiment aus den verfügbaren Experimenten stammt, wird der leere Platz sofort aufgefüllt, andernfalls nicht.

Beispiel: In der 2. Runde wird der Platz eines genommenen Experiments Stufe 2 (Stufe der verfügbaren Experimente) wieder aufgefüllt, aber nicht, falls das genommene Experiment zur Stufe 1 gehört.



Chamäleonmarker

Durch manche Spieleffekte (Formeln, Bonusmarker) erhalten die Spieler Chamäleonmarker. Ein Chamäleonmarker kann unmittelbar vor einer Aktion abgeworfen werden, um die Aktion so auszuführen, als hätte der Spieler dafür einen anderen Würfel auf seiner Machtleiste zur Verfügung; dabei kann sowohl die Farbe als auch das Symbol des Würfels für diese Aktion nach Wunsch geändert werden (und der Spieler kann wie zuvor beschrieben mehrere Machtpunkte verbrauchen). Der Würfel selbst wird nicht verändert und der Chamäleonmarker beeinflusst nicht die zukünftigen Aktionen des vorhandenen Würfels oder die Reaktionen der Gegner (d. h., die Mitspieler reagieren auf das Symbol/die Farbe des tatsächlich vorhandenen Würfels und ignorieren den Chamäleonmarker).



Beispiel: Einen Chamäleonmarker abzuwerfen erlaubt, mit einem schwarzen Würfel eine Transmutation über einen roten Pfeil vorzunehmen, auch mehrfach während dieser Aktion. Die Kosten bleiben unverändert.

Freie Aktionen

Während der Phase „Aktionen“ kann der Spieler eine oder mehrere dieser freien Aktionen ausführen (in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte, jedoch nur vor und/oder nach seiner Hauptaktion, die er aber nicht dafür unterbrechen darf).

- ~ Der Spieler kann eine Formel in seinem Labor erschließen und in sein Kabuff legen. Weitere Details dazu stehen auf Seite 18 im Kapitel **Der Stein der Weisen**.



- ~ Der Spieler kann eine offen in seinem Kabuff liegende Formel anwenden (indem er das Plättchen auf die verdeckte Seite dreht), um ihre besondere Fähigkeit zu nutzen.



- ~ Der Spieler kann ein neben seinem Labor liegendes Experiment oder sein Meisterexperiment abschließen, indem er die erforderlichen Materialkosten zahlt. Weitere Details dazu stehen auf Seite 17 im Kapitel **Experimente abschließen**.

Reaktionen der Gegner

Nachdem der aktive Spieler seine Aktion ausgeführt hat (und gegebenenfalls beliebige freie Aktionen), kann jeder andere Spieler 1 seiner geladenen (offenen) Reaktionsmarker entladen (auf die graue Seite drehen), um **genau 1** der folgenden Reaktionen auszuführen:

- ~ Der reagierende Mitspieler kann 1 Materialmarker aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf die Rohmaterialphiole **seines** eigenen Labors legen, die das Würfelsymbol des **aktiven** Spielers zeigt.
- ~ Der reagierende Mitspieler kann 1 Essenz aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in **seinem** eigenen Vorrat legen. Die Art der Essenz, die er nehmen kann, ist neben der Schale des Würfelsymbols des **aktiven** Spielers angezeigt.
- ~ Der reagierende Mitspieler kann 1 Rohmaterial oder verarbeitetes Material entlang eines Transmutationspfads in der Farbe des Würfels des **aktiven** Spielers transmutieren (für die üblichen Essenzkosten).
- ~ Der reagierende Mitspieler kann genau 1 entladenes Artefakt in **seinem** eigenen Labor neu laden.

Hinweis: Der Würfel des reagierenden Mitspielers spielt für seine Reaktion keine Rolle und er verbraucht auch keine Machtpunkte.

Wichtig:

Reaktionen sind so ausgelegt, dass sie fast ausschließlich in den Laboren der Spieler selbst stattfinden, ohne den Zustand des Spielbretts zu beeinflussen. Deshalb können die Reaktionen von den reagierenden Mitspielern gleichzeitig ausgeführt werden. Jeder Spieler kann aber verlangen, dass dies in Spielerreihenfolge geschieht. In dem Fall beginnt der Spieler links vom aktiven Spieler mit seiner Reaktion und die anderen folgen im Uhrzeigersinn, bis jeder Gelegenheit hatte, zu reagieren oder zu passen.

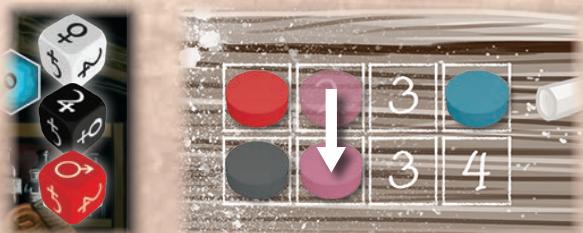
Aufräumen des Labors

Nachdem der aktive Spieler seine Aktion ausgeführt hat und die anderen Gelegenheit zur Reaktion hatten, führt er folgende Schritte aus:

- 1 Er prüft den Würfel auf seiner Machtleiste. Falls er jetzt auf Feld „0“ liegt, legt er den Würfel in den Bereich seines Labors für entladene Würfel.



- 2 Falls er dann 3 entladene Würfel hat, versetzt der Spieler seinen Reihenfolgemarkers auf das erste freie Feld der unteren Reihenfolgeleiste.



Ab diesem Zeitpunkt nimmt der Spieler keine Würfel mehr und führt keine Aktionen mehr aus. Er **darf aber** weiterhin wie üblich auf Aktionen seiner Gegner **reagieren** (indem er geladene Reaktionsmarker benutzt, falls er noch welche hat). Da er keine Aktionen mehr ausführen kann, darf er auch keine freien Aktionen mehr ausführen.

- 3 Falls sich auf den Meisterleisten Spielermarker **beliebiger** Spieler auf oder oberhalb von Bonusmarkern befinden, werden diese Bonusmarker aus dem Spiel entfernt - sie stehen nicht länger zur Verfügung.

Wichtig:

Alle Spieler, die noch in **demselden Spielzug** einen Bonusmarker erreichen (durch Reaktionen), dürfen davon noch profitieren. Erst nach Ende des Spielzuges werden benutzte Bonusmarker von den Meisterleisten entfernt.

Nach dieser Phase setzt der Spieler das Spiel fort, dessen Scheibe auf der oberen Reihenfolgeleiste die nächste ist. Dabei gilt nach der letzten Scheibe die erste wieder als die nächste. Sobald keine Scheibe mehr auf der oberen Reihenfolgeleiste liegt, **ist die Runde beendet**.

Ende der Runde

Nachdem die Runde beendet ist, werden folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt, um die nächste Runde vorzubereiten:

- 1 Alle Spieler laden ihre Artefaktplättchen und Reaktionsmarker wieder auf.
- 2 Wenn dies die dritte Runde war, entfallen die folgenden Schritte und es findet sofort die **Schlusswertung** statt.
- 3 Alle Artefakte werden vom Artefaktmarkt entfernt (**nicht** die Artefakte aus den Laboren).
- 4 Der Stapel der verfügbaren Artefakte wird durch den Artefaktstapel ersetzt, dessen Stufe gleich der Nummer der nächsten Runde ist.
- 5 Vom neuen Artefaktstapel werden 6 Artefakte auf den Markt gelegt.
- 6 Alle Experimente, deren Stufe um 1 niedriger ist als die Nummer der aktuellen Runde, werden vom Spielbrett entfernt (aber **nicht** die abgeschlossenen oder nicht abgeschlossenen Experimente im Besitz der Spieler). Das heißt, dass nach der ersten Runde **keine** Experimente entfernt werden.

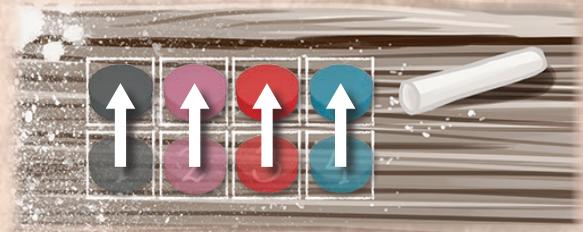


Beispiel: Am Ende der zweiten Runde werden alle Experimente Stufe 1 vom Spielbrett entfernt.

- 7 Der Stapel der verfügbaren Experimente wird durch die Experimente ersetzt, deren Stufe gleich der Nummer der nächsten Runde ist.



- 9 Ohne die Reihenfolge zu ändern, werden die Scheiben von der unteren Reihenfolgeleiste auf die entsprechenden Felder der oberen Reihenfolgeleiste verschoben.



- 10 Alle im Spiel befindlichen Würfel (aus allen Schalen und aus allen Laboren) werden eingesammelt und neu geworfen, wie unter **Würfel werfen und Schalen füllen** auf Seite 8 im Kapitel **Spielaufbau** beschrieben.

Beispiel: Am Ende der zweiten Runde wird der verfügbare Experimentkartenstapel Stufe 2 durch den Experimentkartenstapel Stufe 3 ersetzt.

- 8 Vom neuen Experimentkartenstapel wird auf jede leere Lehrbuchseite offen 1 Experiment gelegt.



Beispiel: Am Ende der zweiten Runde wird auf jede leere Lehrbuchseite ein Experiment Stufe 3 gelegt.



Weitere Spielregeln

Die folgenden Seiten erklären Einzelheiten zu den wichtigsten Spielkonzepten von Trismegistus: Transmutationen, Experimente und wie man den Stein der Weisen erforscht und erschafft.

Rohmaterial und verarbeitetes Material

- ~ Jeder Materialmarker auf einem runden Phiolenfeld steht für ein **Rohmaterial**. Rohmaterialien werden im Spiel in Form von runden Symbolen dargestellt:



- ~ ist ein Symbol für ein **beliebiges Rohmaterial**.
- ~ Jedes Material auf einer quadratischen Phiole ist ein **verarbeitetes Material**. Verarbeitete Materialien werden im Spiel in Form von quadratischen Symbolen dargestellt:



- ~ ist ein Symbol für ein **beliebiges verarbeitetes Material**.
- ~ Blei ist immer ein Rohmaterial.
- ~ Silber und Gold sind immer verarbeitete Materialien. Man kann **NIE** oder durch einen Effekt erhalten, durch den man ein beliebiges Rohmaterial erhält.
- ~ Gold ist ein Jokermaterial und kann jederzeit als jedes beliebige Material benutzt werden.
- ~ Ein **verarbeitetes Material kann immer auch als Rohmaterial derselben Art verwendet werden, aber nie umgekehrt**.

Transmutationen und Aktivierung der Artefakte

Eine Transmutation ist der Vorgang, einen Materialmarker von einem Phiolenfeld des Labors über einen Transmutationspfad auf eine andere Phiole zu bewegen, wodurch das Material von einer Art in eine andere Art umgewandelt wird. Dabei wird Rohmaterial zu verarbeitetem Material.

Als Aktion kostet jede einzelne Transmutation 1 Machtpunkt. Als Aktion (durch Machtpunkte) oder Reaktion (durch Benutzen eines Reaktionsmarkers) vorgenommene Transmutationen sind auf die Farbe des dafür benutzten Würfels beschränkt. Allerdings erlauben bestimmte Experimente, Artefakte und Formeln *wilde* Transmutationen , die keine Machtpunkte kosten, aber immer ebenfalls alle folgenden Schritte erfordern:

- 1 Der Spieler wählt 1 Rohmaterial oder verarbeitetes Material von seinem Labor.
- 2 Dann bewegt er den Materialmarker **im Uhrzeigersinn** auf die nächste Phiole für verarbeitetes Material (wird zu , wird zu , wird zu , usw.).
- 3 Die Farbe des Transmutationspfads **muss gleich** der Farbe des Würfels auf der Machtleiste des aktiven Spielers sein (egal ob die Transmutation als Aktion oder Reaktion vorgenommen wird). Bei einer wilden Transmutation entfällt diese Bedingung.
- 4 Der Spieler muss 1 Essenzmarker oder 1 (rohes Quecksilber) aufbrauchen, indem er den Marker zum allgemeinen Vorrat zurücklegt.
- 5 Als nächstes bewegt er seinen Spielermarker auf der Meisterleiste um 1 Stufe nach oben, deren Symbol gleich dem seiner verwendeten Essenz ist. *Hinweis:* Falls sein Marker bereits auf der obersten Stufe dieser Leiste ist, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt (SP) (und zwar genau 1 SP, auch wenn er mehrere Stufen vorrücken müsste).

- 6 Sobald der Marker dabei auf eine Stufe mit einem Bonusmarker oder darüber hinaus vorrückt, führt der Spieler dessen Effekt sofort aus, wie auf dem Bonusmarker  angezeigt. Entweder rückt er auf einer beliebigen Meisterleiste um 1 Stufe vor oder er nimmt einen Chamäleonmarker oder Ätherischen Würfelmarker.
- 7 Falls der gewählte Transmutationspfad an einem geladenen (offen liegenden) Artefakt vorbeiführt, **kann** der Spieler dessen Fähigkeit jetzt nutzen. Falls er das tut, entlädt er das Artefakt (dreht es um).

Wichtige Transmutationsregeln

- ~ Sowohl Rohmaterial als auch verarbeitetes Material kann umgewandelt werden.
- ~  (Quecksilber) kann als Essenz benutzt werden.
- ~  (Gold) kann als jedes beliebige Material benutzt werden, also auch als  (Quecksilber).
- ~ Wer weder Essenz noch  Quecksilber (bzw. Gold) aufwenden kann, **kann keine Transmutation vornehmen**.
- ~ Als Teil derselben Aktion können mehrere Transmutationen vorgenommen werden (die je 1 Machtpunkt kosten), wobei sie alle demselben Transmutationspfad zur selben Zielphiole folgen müssen (aber aus unterschiedlichen Phiolen kommen können - in beliebiger Kombination - und wofür **verschiedene Essenzen benutzt werden dürfen**).
- ~ Transmutationen können nur über Transmutationspfade erfolgen. Man darf **nicht** einfach einen Rohstoff in seine verarbeitete Art aufwerten.
- ~ Wenn eine Transmutation als Reaktion vorgenommen wird, muss der Transmutationspfad gleich der Farbe des Würfels auf der Machtleiste des aktiven Spielers sein und **nicht** gleich der des eigenen Würfels.
- ~ Falls eine besondere Fähigkeit mehrere wilde Transmutationen erlaubt, müssen diese nicht alle über denselben Transmutationspfad erfolgen.

Beispiel: Anna beschließt, in ihrem Spielzug die Aktion Transmutation vorzunehmen. Sie verbraucht 2 Machtpunkte, um zwei Mal  (Silber) in  (Gold) zu transmutieren. Das kann sie tun, weil sie einen roten Würfel hat (gleich der Farbe des benutzten Transmutationspfads) und sie alle Transmutationen über denselben Transmutationspfad abwickelt.



Zuerst wandelt Anna 1  in 1  um. Da sie keine Essenzmarker hat, zahlt sie 1  (Quecksilber) und setzt ihren Marker auf der Erde-Meisterleiste vor. Dann bewegt sie den Materialmarker von der -Phiole ihres Labors über den roten Transmutationspfad in die -Phiole.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
				x				x					
				x				x					

Da der Transmutationspfad an einem geladenen Artefakt vorbeiführt, entlädt Anna es jetzt (indem sie es umdreht) und erhält sofort 2 Materialmarker in ihrer -Phiole.



Anna nimmt eine weitere Transmutation vor, indem sie einen Materialmarker von der -Phiole in die -Phiole bewegt. Das kann sie als Teil derselben Aktion tun, weil beide Transmutationen über denselben Transmutationspfad abgewickelt werden. Zunächst muss sie eine Essenz oder  zahlen, und da sie weder das eine noch das andere besitzt, zahlt sie mit 1 . Das  kann als Ersatz für jedes Material benutzt werden (aber nicht als Essenz); also benutzt sie es als  und rückt ihren Spielermarker auf der Erde-Meisterleiste erneut vor.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		→		x				x		2	4	2	♁

Anna schiebt jetzt einen Materialmarker von der ☾-Phiole in die ☉-Phiole, kann aber nicht das Artefakt benutzen, weil sie es bereits entladen hat.



Anna könnte noch 1 weiteren Machtpunkt für eine weitere Transmutation verbrauchen (abermals ☾ in ☉ Transmutieren und dafür ☉ als ♀ zahlen und denselben Transmutationspfad benutzen), aber sie beschließt, ihren Spielzug zu beenden.

Wichtig:

Jede Meisterleiste steht mit einem Elementsymbol und einer Essenz in Verbindung. Das Elementsymbol ist auf der 12. Stufe jeder Leiste zu sehen, während die Essenz durch den oberhalb der Leiste liegenden Hauptessenzmarker angezeigt wird. Die Essenz ist für die Transmutation wichtig (wie wir oben gesehen haben), während das Element für die Anforderungen von Experimenten wichtig ist (wie wir unten sehen werden) sowie für manche Effekte, die Fortschritte auf einer bestimmten Leiste erlauben (wie Belohnungen für Formeln oder Experimente).

Experimente abschließen

Als freie Aktion **während des eigenen Spielzugs** kann der Spieler ein neben seinem Labor liegendes Experiment oder sein Meisterexperiment, das er noch auf der Hand hat, abschließen. Das geschieht in folgenden Schritten:

- 1 Der Spieler prüft die Meisterschafts-Anforderung: Falls sein Spielermarker auf der Meisterleiste auf oder oberhalb der verlangten Stufe ist, kann

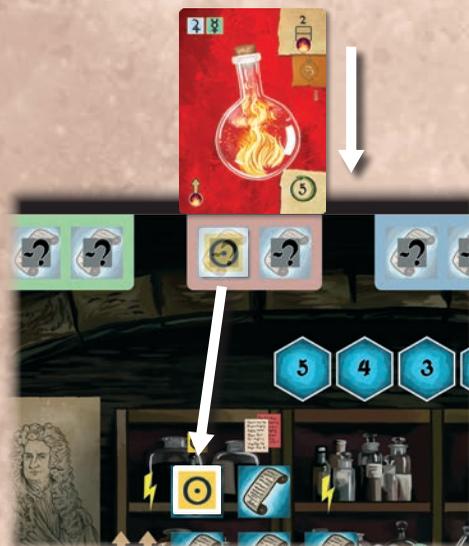
er das Experiment abschließen (siehe auch **Meisterrabatte**).



- 2 Dann zahlt er die Materialkosten, indem er Materialmarker aus den entsprechenden Phiole seines Labors abwirft. Dabei sollte man nicht vergessen, dass ☉ als beliebiges Material dienen kann.
- 3 Er erhält auf dem Experiment angegebene Boni in beliebiger Reihenfolge. Alle sofortigen Effekte (wie wilde Transmutationen oder Fortschritte auf Meisterleisten) müssen sofort ausgeführt oder ansonsten ignoriert werden. Manche Effekte geben SP. Diese werden sofort auf der Siegpunkteleiste gezählt. In der rechten unteren Ecke angegebene Siegpunkte werden nicht jetzt gezählt, sondern erst am Spielende.



- 4 Die Experimentkarte wird in die dem Element zugeordnete Spalte für abgeschlossene Experimente gelegt. Falls dies das erste Experiment in dieser Spalte ist, erschließt der Spieler damit 1 Formel aus der Spalte und legt es in sein Kabuff (weitere Details dazu auf der nächsten Seite im Kapitel **Der Stein der Weisen**).



Meisterrabatte

Es gibt zwei Rabatte, die ein Spieler jedes Mal erhalten kann, wenn er ein Experiment ausführt:

- ~ Er kann die Meisterschafts-Anforderung des Experiments senken, indem er  (Silber) bezahlt. Je 1 gezahltes  sinkt die benötigte Stufe auf der Meisterleiste um 1.
Achtung: Dadurch verändert sich die tatsächliche Position des Markers auf der Meisterleiste nicht.
- ~ Je erschlossene Formel in der entsprechenden Elementspalte des Labors darf er 1 für das Experiment benötigtes Material weniger abgeben **ODER** die Meisterschafts-Anforderung um 1 senken.



Beispiel: Anna möchte ein Experiment Stufe II ausführen. Ihr Spielermarker ist auf Stufe „4“ der Meisterleiste und sie besitzt folgende Materialien:

    . Sie ist eine Stufe zu niedrig auf der Meisterleiste, und ihr fehlt genau 1 .

Da in ihrer -Spalte bereits eine Formel erschlossen ist, kann sie mit dem Rabatt das fehlende Material  ignorieren. Außerdem kann sie 1  zahlen, um die -Meisterschafts-Anforderung um 1 zu senken (auf 4). Jetzt hat sie alles, was sie für das Experiment benötigt.



Der Stein der Weisen

Das Raster in der Mitte jedes Labors ist das Kabuff, in dem die Spieler ihren Stein der Weisen erschaffen. Jeder Alchemist des Spiels hat ein anderes Kabuff und seinen eigenen Formelsatz. Jede dieser Formeln liegt zunächst (Spielaufbau) verdeckt auf einem der 8 Formelplätze am oberen Rand des Labors.

Sie können erst benutzt werden, nachdem sie erschlossen wurden:

- ~ 1 der Formeln jeder Spalte wird erschlossen, indem jeweils das erste Experiment des zugeordneten Elements erfolgreich abgeschlossen wurde.
- ~ Im eigenen Spielzug kann der Spieler als freie Aktion 1 oder mehrere Formeln erschließen, indem er eine Anzahl  zahlt, wie im Folgenden erklärt.

Formeln mit Gold erschließen

Je nachdem, wie viele Formeln er mit Gold  erschlossen hat, muss der Spieler zahlen:

- ~ 1  für die erste Formel.
- ~ 2  für die zweite Formel.
- ~ 3  für die dritte Formel.
- ~ 4  für die vierte Formel.

Immer wenn ein Spieler eine Formel mit Gold  erschließt, muss er 1 Materialmarker neben den dann leeren Formelplatz legen (und dabei aufpassen, nicht das Rabattsymbol zu verdecken), um anzuzeigen, dass er die Formel mit Gold und nicht durch ein Experiment erschlossen hat. So wird auch festgehalten, wie viel er zahlen muss, um die nächste Formel mit Gold  zu erschließen.

Wichtig:

Von jeder Spalte kann mit einer der oben genannten Methoden maximal 1 Formel erschlossen werden. Man kann nie eine Formel einer Spalte mit Gold erschließen, falls an einem der beiden Plätze bereits ein Materialmarker liegt. Weitere Experimente zu einem Element können nie die zweite Formel dieser Spalte erschließen, sie kann nur mit Gold  erschlossen werden.

Formeln ins Kabuff legen

Eine erschlossene Formel muss sofort auf einen leeren Platz im Kabuff des Spielers gelegt werden, wo sie dazu beiträgt, den Stein der Weisen zu vollenden. Nachdem die Formel in das Kabuff gelegt wurde, prüft der Spieler es auf vollständige Reihen und/oder Spalten (thematisch sind dies Teile des Steins).

- ~ Falls eine Reihe vervollständigt wurde, erhält der Spieler alle links und rechts in der Reihe angezeigten Boni.
- ~ Falls eine Spalte vervollständigt wurde, erhält der Spieler alle oben und unten in der Spalte angezeigten Boni.
- ~ Falls mit einer Formel eine Reihe und Spalte gleichzeitig vervollständigt wurde, erhält der Spieler alle Boni.

Wichtig:

Alle Boni durch Vervollständigung einer Reihe/Spalte müssen sofort umgesetzt werden. Falls der Spieler einige oder alle davon nicht direkt benutzen/anwenden kann, verfallen sie. Allerdings kann er den Bonus der Formel selbst (auf dem Plättchen angegeben) auch erst später nutzen. Dies muss nicht sofort geschehen, wenn die Formel ins Kabuff gelegt wird.

Publikationen ziehen

Publikationen sind eine besondere Art Karten, die die Spieler im Laufe des Spiels erhalten, auf ihrer Hand geheim halten und am Ende des Spiels werten (siehe **Schlusswertung** auf Seite 20). Dieses Symbol erlaubt den Spielern, Publikationen zu ziehen:



Dies geschieht immer auf folgende Weise:

- ~ Der Spieler zieht 2 Publikationen vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.
- ~ Er legt 1 beliebige Publikation aus seiner Hand verdeckt unter den Stapel.
- ~ Falls der Stapel nur noch 1 Publikation enthält, nimmt der Spieler diese und legt keine zurück.
- ~ Falls der Stapel der Publikationen komplett aufgebraucht sein sollte (unwahrscheinlich), werden für den Rest des Spiels keine Publikationen mehr gezogen.

Wichtig:

Publikationen werden nie aus dem Spiel entfernt und es gibt kein Limit für die Anzahl, die ein Spieler auf der Hand haben darf.

Das Timing

Viele Effekte und Vorgänge im Spiel Trismegistus erfolgen scheinbar oder tatsächlich zur gleichen Zeit. Hier ist eine kurze Liste für den Umgang mit dadurch entstehenden Konflikten:

- ~ Keinerlei Effekte können genutzt werden, während ein Materialmarker über einen Transmutationspfad bewegt und dadurch das Artefakt aktiviert wird. *Das bedeutet, dass z. B. ein durch die eingesetzte Essenz erzielter Fortschritt und so erreichter Bonus auf der Meisterleiste erst gewährt wird, nachdem die Fähigkeit des Artefakts komplett ausgeführt wurde.*
- ~ Falls mehrere Transmutationen als Teil derselben Aktion vorgenommen werden, darf der Spieler alle durch eine Transmutation gewonnenen Vorteile in darauf folgenden Transmutationen nutzen. Falls die erste Transmutation beispielsweise einen Essenzmarker verschafft, darf dieser in folgenden Transmutationen derselben Aktion benutzt werden.
- ~ Effekte durch Bonusmarker und Formeln können nie den Vorgang einer einzelnen Transmutation unterbrechen.
- ~ Nur im eigenen Spielzug können Formeln und Chamäleonmarker benutzt und Experimente abgeschlossen werden. **Hingegen** können Artefakte außerhalb des eigenen Spielzugs aktiviert werden, falls ein Spieler als Reaktion eine Transmutation vornimmt.

Schlusswertung

Nach dem Ende der dritten Runde endet das Spiel. Zusätzlich zu den während des Spiels erhaltenen SP erhalten die Spieler jetzt weitere SP. Sie werden mit den Siegpunktmarkern auf der Siegpunkteleiste gezählt.

1. Experimente

Jeder Spieler erhält die rechts unten auf seinen **abgeschlossenen** Experimenten angegebenen SP. Neben dem Labor liegende oder ein nicht abgeschlossenes Meisterexperiment geben keine SP.

2. Publikationen

Alle Spieler decken nun ihre Publikationen auf. Um eine Publikation werten zu können, muss sie erst durch Elementsymbole aus dem Labor vervollständigt werden.



Jedes einzelne Elementsymbol auf einem Artefakt oder einem abgeschlossenen Experiment kann für genau 1 Publikation benutzt werden. Ein Artefakt mit 2 Elementsymbolen kann aber je 1 Element zu verschiedenen Publikationen beisteuern oder beide zu einer. Falls ein Spieler die oberste Stufe (12) einer Meisterleiste erreicht hat, verfügt er auch über dieses Elementsymbol. Jeder Spieler erhält nur Siegpunkte für **eigene** Publikationen, deren Elementsymbole er **vollständig** vorweisen kann.

3. Der Stein der Weisen

Die erschlossenen Formeln im Kabuff jedes Spielers tragen zu seinem Stein der Weisen bei.

Je nach Anzahl seiner erschlossenen Formeln erhält der Spieler Punkte:

Erschlossene Formeln						
0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36
Siegpunkte						

4. Materialien und Essenzen

Jedes Gold  und jeder Ätherische Würfelmarker  ist 1 SP wert. Alle anderen Materialien, Artefakte, Essenzen und Chamäleonmarker geben keine SP.

Meisterleisten

Spieler auf den obersten 3 Stufen jeder Meisterleiste (10, 11, 12) erhalten dafür 2 / 4 / 7 SP.

6. Ermittlung des Siegers

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der beste Alchemist und Sieger des Spiels. Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr abgeschlossene Experimente hat. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg und veröffentlichen gemeinsam eine erstaunliche Formelsammlung.

Variante: Errungenschaften

Wer ein konkurrenzbetonteres Spiel möchte, kann die Errungenschaften hinzunehmen. Sie fördern den Wettkampf und gewähren Siegpunkte, die nur einer für sich erringen kann.

Hinweis: Die Errungenschaften sind nicht für das Solospiel geeignet.

Spielaufbau Errungenschaften

Während des normalen Spielaufbaus werden die Errungenschaften gemischt, 4 davon zufällig gezogen und dann offen neben das Spielbrett gelegt. Alle übrigen Errungenschaften werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

beansprucht hat, legt er sie sofort verdeckt neben sein Labor. Manche Errungenschaften zeigen links unten sofortige Boni. Diese müssen sofort genutzt werden; andernfalls sind sie verloren. Die angegebenen SP werden erst am Spielende gewertet. Die Errungenschaften werden nicht aufgefüllt und eine beanspruchte Errungenschaft kann nicht mehr von anderen Spielern beansprucht werden.

Errungenschaften beanspruchen

Nur während des eigenen Spielzugs (also nicht als Reaktion) kann ein Spieler als freie Aktion eine Errungenschaft für sich beanspruchen. Um eine Errungenschaft für sich zu beanspruchen, muss der Spieler nachweisen, dass er zu diesem Zeitpunkt alle benötigten Komponenten in seinem Labor hat. Das können eine bestimmte Anzahl abgeschlossener Experimente eines bestimmten Typs sein (ein abgeschlossenes Meisterexperiment zählt dafür), eine bestimmte Anzahl Artefakte, bestimmte Stufen auf Meisterleisten usw. (siehe Rückseite der Anleitung mit Symbolerklärungen). Sobald ein Spieler eine Errungenschaft für sich

Wichtig:

Um eine Errungenschaft zu beanspruchen, werden die dafür erforderlichen Zutaten **nicht verbraucht**. Es genügt vorzuweisen, dass man zu dieser Zeit alle benötigten Komponenten besitzt. Nachdem eine Errungenschaft beansprucht wurde, ist keine weitere Aktion erforderlich. Auch falls der Spieler später einige der Komponenten nicht mehr besitzt, verliert er die Errungenschaft nicht. Die Siegpunkte dafür erhält der Spieler wie für Experimente am Ende des Spiels.

Mitwirkende

Spielautoren: Daniele Tascini & Federico Pierlorenzi
Solospielregeln: Dávid Turczy & Nick Shaw
Spielenwicklung: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Ählfors, Małgorzata Mitura
Künstlerische Leitung: Kuba Polkowski
Illustrationen: Paulina Wach
Grafische Gestaltung: Zbigniew Umgelter, Paulina Wach
Regelheft: Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Ählfors

Board & Dice Team

Executive Manager: Andrei Novac
Head of Localization and Art Direction: Kuba Polkowski
Head of Marketing: Filip Głowacz
Head of Sales: Ireneusz Huszcza
Head of Development: Błażej Kubacki

Besonderer Dank

Wir möchten John Albertson und Philippe Léger für zusätzliche Solotestspiele danken.

Beschädigtes oder fehlendes Spielmaterial

Trotz größter Sorgfalt, können (Herstellungs-)Fehler dazu führen, dass etwas fehlt oder beschädigt ist. Falls dies der Fall sein sollte, wenden Sie sich bitte an service@happyshops.com um schnell Ersatz und unsere Entschuldigung zu erhalten.

Deutsche Version: Spieleschmiede

Redaktion: Rico Besteher
Übersetzung: Ferdinand Köther
Lektorat: Manuela Fendt, Kolja Michel, Enrico Hinz

Hermes Trismegistus, der Sologegner

Das Kräfteressen mit dem Geist des Ersten unter den Alchemisten. Hermes Trismegistus ist ein virtueller Gegner, der einem realen Spieler ermöglicht, Trismegistus als Solospiel zu spielen. In diesen Regeln ist mit „du“ der menschliche Spieler angesprochen, während sich „er“ auf Hermes Trismegistus bezieht.

Spielaufbau für das Solospiel

- ~ Baue das große Spielbrett und *dein* Spielmaterial wie für ein 2-Personen-Spiel auf, bei dem *du* der Startspieler bist.
- ~ Lege die 4 Spezialkarten zunächst beiseite. Sie werden erst später gebraucht.
- ~ Gib Hermes Trismegistus (ab jetzt oft auch nur einfach „Hermes“ genannt) das Hermestableau (lege es irgendwo neben das Spielbrett).
- ~ Mische Hermes' 9 Grundkarten und lege sie als verdeckten Nachziehstapel neben das Hermestableau.
- ~ Gib Hermes 1 Ätherischen Würfelmarker und 2 Gold (in Form von Materialmarkern auf den entsprechenden Phiole des Hermestableaus).
- ~ Er erhält kein Labor, keine Formeln, Startessenzen oder sonstige Startmaterialien (außer den oben erwähnten bzw. je nach Schwierigkeitsgrad).
- ~ Er erhält auch keine Startauswahl an Artefakten, Publikationen oder Experimenten.
- ~ Nachdem *du* aus der Startauswahl von 2 Artefakten *deins* ausgewählt hast, gibst du Hermes das andere. Suche dann die zu dem Symbol auf seinem Artefakt passende Persönlichkeitskarte und mische sie in Hermes' Nachziehstapel. Die anderen 3 Persönlichkeitskarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden in dieser Partie nicht gebraucht. Hinweis: Im ersten Spiel kannst du auf die Persönlichkeitskarte verzichten. Weitere Details siehe *Schwierigkeitsgrad ändern*.
- ~ Wirf 1 unbenutzten Würfel 2 Mal und lasse Hermes auf den entsprechenden Meisterleisten voranschreiten: Falls du ☷, ☶, ☵ oder ☴ wirfst, schreitet er auf der entsprechenden Erde-/Feuer-/Wasser-/Luft-Meisterleiste voran (entsprechend der Essenz der Schale des gewürfelten Symbols). Falls du ☰ oder ☱ würfelst, rückt er auf der Leiste vor, auf der er die niedrigste Stufe hat (Details siehe *Meisterleistenfortschritt*).

Änderung im Spielablauf

Du spielst wie üblich.

In Hermes' Spielzug deckst du immer die oberste Karte seines Nachziehstapels auf, um zu sehen, was er in diesem Spielzug tut. Die Karte wird von oben nach unten abgehandelt. Falls der Nachziehstapel leer ist, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Variante: Frühzeitige Planung

Nachdem du ein paar Mal gegen Hermes Trismegistus gespielt hast und vielleicht das Verhalten deines Gegners etwas besser einplanen können möchtest, kannst du diese Variante ausprobieren. Decke zu Spielbeginn 2 Karten von Hermes Nachziehstapel auf und lege sie nebeneinander. Wirf den W6 zu Beginn jedes Hermes-Spielzugs. Bei einer 1, 2 oder 3 benutzt er die linke Karte, bei einer 4, 5 oder 6 die rechte. Wirf nach seinem Zug die benutzte Karte ab und ersetze sie sofort durch eine neue Karte vom Stapel. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Allgemeiner Hinweis: Hermes Trismegistus kann grundsätzlich nur Experimente, Artefakte und Gold erhalten sowie Ätherische Würfelmarker. Alle anderen Ressourcen oder Materialien ignoriert er oder erhält stattdessen SP, wie auf Seite 25 beschrieben.

Auswahl der Würfel

Falls auf dem Hermestableau kein Würfel liegt, nimmt er jetzt einen, der den Kriterien seiner aktiven Karte entspricht. Trifft dies auf mehrere oder keinen Würfel zu, gilt folgende Prioritätsliste:

- ~ Er nimmt den Würfel mit der höchsten Macht von der ersten möglichen der folgenden Kategorien:
 - 1 Würfel mit dem ∞-Symbol der auf der Karte angegebenen Farbe. Er dreht ihn auf das auf der Karte angegebene Symbol (das linke bei mehreren).
 - 1 Würfel der angegebenen Farbe mit dem angegebenen Symbol (das linke bei mehreren).
 - Falls 2 Symbole auf der Karte abgebildet sind: 1 Würfel der angegebenen Farbe mit dem rechten angegebenen Symbol.
- ~ Falls es keinen solchen Würfel gibt, nimmt er den mit der größten Macht wie folgt: (Priorität der Würfelfarben bei Machtgleichstand:  >  > )
 - 1 Würfel mit einem ∞-Symbol einer anderen Farbe, als auf der Karte angegeben. Er dreht ihn auf das auf der Karte angegebene Symbol (das linke bei mehreren).
 - 1 Würfel einer anderen als der angegebenen Farbe mit dem angegebenen Symbol (das linke bei mehreren).
 - Falls 2 Symbole auf der Karte sind: 1 Würfel anderer als der angegebenen Farbe mit dem rechten angegebenen Symbol.
- ~ Falls es keinen solchen Würfel gibt, nimmt er den mit der größten Macht der auf der Karte angegebenen Farbe. Bei einem Gleichstand gilt:

$$\text{♂} > \text{♀} > \text{♁} > \text{♂} > \text{♃}$$

Bei Karten, die anstatt eines Symbols „max.“ angeben, nimmt Hermes den Würfel der angegebenen Farbe mit der größten Macht. Falls das ∞ sein sollte, dreht er ihn auf ♂. Falls es keinen Würfel dieser Farbe gibt, nimmt er einen einer anderen Farbe nach oben genannter Priorität. Der genommene Würfel wird auf das entsprechende Feld der Machtleiste gelegt. Falls Hermes Trismegistus noch Ätherische Würfelmarker besitzt und einen Würfel mit geringerer Macht als 5 genommen hat, gibt er 1 Ätherischen Würfelmarker ab, um die Macht des genommenen Würfels um 1 zu erhöhen.

Aktionen

Machtpunkte verbrauchen

Hermes verbraucht so viele Machtpunkte, wie auf seiner Karte angegeben ist (1, 2 oder 3). Falls er nicht über so viele Machtpunkte verfügt, verbraucht er alle, die er hat. Er führt seine Aktion auch dann aus, falls er nicht über die dafür nötigen Machtpunkte verfügt.

Aktion ausführen

Hermes führt die auf seiner Karte angegebene Aktion aus. Das ist eine der folgenden:

Grundkarten:



Er erhält 1 Artefakt.



Er schreitet auf Meisterleiste/n vor; entweder auf der/den angegebenen oder auf der Meisterleiste, auf der er aktuell auf der niedrigsten Stufe ist.



Er nimmt 1 Experiment (oder 1 Gold, falls er bereits 2 nicht abgeschlossene Experimente hat).



Er erhält 1 Gold (lege 1 Materialmarker auf sein Hermestableau).

Spezialkarten:



Er erhält 1 Artefakt und 1 Gold.



Er schreitet auf jeder Meisterleiste um 1 Stufe vor.



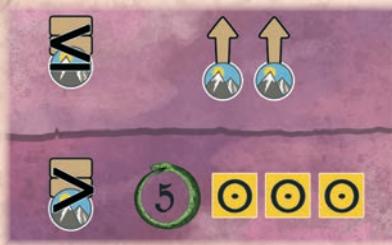
Er erhält 5 SP und 1 Gold.



Er nimmt 1 Experiment (oder 1 Gold, falls er bereits 2 nicht abgeschlossene Experimente hat) und macht insgesamt 2 Fortschritte auf der Meisterleiste, auf der er aktuell auf der niedrigsten Stufe ist (nach dem ersten Schritt wird wieder geprüft, welche Leiste die mit seiner niedrigsten Stufe ist).

Persönlichkeitskarten:

(Es ist immer nur 1 im Spiel.)



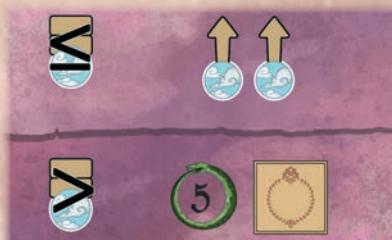
Falls Hermes Trismegistus auf gleicher oder niedrigerer Stufe als du auf der Erdeleiste ist, macht er dort 2 Fortschritte. Falls er auf dieser Leiste auf höherer Stufe ist als du, erhält er 5 SP und 3 Gold.



Falls Hermes Trismegistus auf gleicher oder niedrigerer Stufe als du auf der Wasserleiste ist, macht er dort 2 Fortschritte. Falls er auf dieser Leiste auf höherer Stufe ist als du, erhält er 5 SP und macht je 1 Fortschritt auf der Feuer-, Erde- und Luftleiste.



Falls Hermes Trismegistus auf gleicher oder niedrigerer Stufe als du auf der Feuerleiste ist, macht er dort 2 Fortschritte. Falls er auf dieser Leiste auf höherer Stufe ist als du, erhält er 10 SP.



Falls Hermes Trismegistus auf gleicher oder niedrigerer Stufe als du auf der Luftleiste ist, macht er dort 2 Fortschritte. Falls er auf dieser Leiste auf höherer Stufe ist als du, erhält er 5 SP und 1 Artefakt.

Ein Artefakt erhalten

Wenn er ein Artefakt erhält, nimmt Hermes Trismegistus eins in der Farbe seines aktuellen Würfels. Von diesen nimmt er das mit den meisten Elementensymbolen. Falls es davon mehrere gibt, wird der W6 geworfen: Bei einer 1, 2 oder 3 nimmt er das linke, bei einer 4, 5 oder 6 das rechte. Lege das genommene Artefakt offen neben sein Hermestableau.

Ein Experiment erhalten

Hermes kann bis zu 2 nicht abgeschlossene Experimente haben. Wenn er kein weiteres Experiment mehr nehmen kann, erhält er stattdessen 1 Gold (wie auf den Karten angegeben). Bei der Wahl eines Experiments nimmt Hermes eins aus dem Bereich des Spielbretts, der dem Symbol seines aktuellen Würfels entspricht. Falls dort 2 Experimente liegen, gilt diese Prioritätsliste:

- ~ Ein Experiment eines Elements, das er noch nicht hat (Erde/Feuer/Wasser/Luft).
- ~ Ein Experiment, das er sofort abschließen kann (auch unter Goldeinsatz für zu hohe Meisterschafts-Anforderungen, siehe *Experimente abschließen* auf Seite 25).
 - Falls er beide Experimente abschließen kann, nimmt er das mit den meisten SP.
- ~ Das Experiment, für das er die Meisterschafts-Anforderung eher erfüllen kann.
- ~ Das Experiment, dessen Meisterschafts-Anforderung **du** bereits überschritten hast oder näher daran bist, sie zu erreichen.
- ~ Das Experiment mit den meisten SP.
- ~ Das linke Experiment.

Meisterleistenfortschritt

Falls Hermes auf der Meisterleiste mit seiner niedrigsten Stufe voranschreiten soll und das auf mehrere Meisterleisten zutrifft, wählt er nach folgenden Prioritäten eine Meisterleiste aus den in Frage kommenden aus:

- ~ Jene, auf der er am nächsten zu einem Bonusmarker ist.
- ~ Jene, auf der er am weitesten vor dir ist.

- ~ Jene, auf der er hinter dir und am dichtesten an deiner Position ist.
- ~ Jene, die am weitesten links ist.

Falls er mehrmals auf der Meisterleiste mit seiner niedrigsten Stufe voranschreiten soll, wird nach jedem Schritt geprüft, welche diese ist. Sobald Hermes eine Bonusstufe mit einem Bonusmarker darauf erreicht, erhält er den Bonus sofort:



Er erhält 1 Ätherischen Würfelmarker.



Er macht 1 Fortschritt auf der Meisterleiste, auf der er am nächsten zu einer Meisterschafts-Anforderung eines seiner noch nicht abgeschlossenen Experimente ist oder auf jener mit seiner niedrigsten Stufe, falls er keine nicht abgeschlossenen Experimente hat.



Er erhält 5 SP.

Falls Hermes Trismegistus auf einer Meisterleiste voranschreiten soll, aber bereits die oberste Stufe dieser Leiste erreicht hat, macht er stattdessen 1 Fortschritt auf einer anderen Meisterleiste nach oben genannter Priorität.

Experimente abschließen

Nachdem Hermes Trismegistus seine Aktion ausgeführt hat, schließt er, sofern möglich, noch nicht abgeschlossene Experimente ab. Um ein Experiment abzuschließen, ignoriert Hermes alle Materialanforderungen und muss lediglich die **Meisterschafts-Anforderung** erfüllen. Falls er Gold hat, zahlt er 1 Gold je Stufe, die ihm dafür fehlt. Das Gold wird in den Vorrat zurückgelegt. Er schließt *beide* Experimente gleichzeitig ab, falls möglich. Falls er nur eins abschließen kann (weil er zwar Gold zahlen kann, um eins abzuschließen, aber nicht genügend Gold für beide hat), zieht er das Experiment vor, von dessen Element (Erde/Feuer/Wasser/Luft) er noch keins hat oder, falls er beide noch nicht hat, das mit mehr SP. Hermes Trismegistus erhält außer den SP am Spielende keine Boni oder andere Vorteile für abgeschlossene Experimente. Die abgeschlossenen Experimente werden so unter das Hermestableau geschoben, dass ihr Element sichtbar bleibt.

Reaktionen

Du kannst wie im normalen Spiel auf Hermes' Aktionen reagieren. Er selbst reagiert nie auf deine Aktionen.

Aufräumen

Falls Hermes' Würfel das Feld „0“ erreicht, nachdem er seine Aktion ausgeführt (und möglicherweise ein Experiment abgeschlossen) hat, wird dieser auf den Bereich für entladene Würfel (grüne Felder) auf dem Hermestableau gelegt. Falls dort nun 3 Würfel liegen, setzt er seinen Marker auf der Reihenfolgeleiste wie im normalen Spiel auf das erste freie Feld in der unteren Reihenfolgeleiste.

Falls **beliebige** Spielermarker (deine oder die des Hermes') auf Bonusmarkern der Meisterleisten oder darüber hinaus liegen, werden diese Bonusmarker aus dem Spiel entfernt - sie stehen nicht länger zur Verfügung.

Ende der Spielrunde

Führe wie im Grundspiel die dort beschriebenen Schritte für dein Labor und das Spielbrett aus.

Ätherische Würfelmarker

Gib Hermes Trismegistus am Ende der ersten Runde 2 weitere Ätherische Würfelmarker (die er in den folgenden Runden verbrauchen kann). Gib ihm am Ende der zweiten Runde 3 weitere Ätherische Würfelmarker.

Eine Spezialkarte hinzufügen

Prüfe am Ende der ersten Runde, von welchem Element Hermes die meisten Symbole hat (auf Artefakten und abgeschlossenen Experimenten; bei einem Gleichstand wähle eins davon zufällig). Mische die Spezialkarte dieses Typs in die noch vorhandenen Karten des Nachziehstapels. (Zu diesem Zeitpunkt werden die abgeworfenen Karten nicht mit eingemischt.) Füge am Ende der zweiten Runde auf gleiche Weise eine weitere Spezialkarte hinzu, aber ignoriere dabei das Element der Karte, die du nach der ersten Runde hinzugefügt hast. (Die erste Karte bleibt im Stapel.)

Schlusswertung

Du berechnest deine Punkte wie üblich. Ziehe vor der Schlusswertung 2 zufällige Meisterexperimente. Falls Hermes Trismegistus die Meisterschafts-Anforderung für eins oder beide erfüllt, schließt er sofort jenes mit den meisten SP ab. Das andere wird abgeworfen, auch falls er es erfüllen könnte. Beim Meisterexperiment darf er kein Gold zahlen, um die Anforderung zu senken. Dann erhält Hermes Trismegistus SP wie folgt:

- ~ SP auf allen seinen abgeschlossenen Experimentkarten.
- ~ SP für Siegpunktstufen auf Meisterleisten, die er erreicht hat.
- ~ 3 SP je Elementsymbol auf seinen Artefakten.
- ~ 3 SP je Ätherischen Würfelmarker, den er noch besitzt.
- ~ Dann zähle, wie viele Formeln er erschlossen hat: Jedes unterschiedliche Element seiner abgeschlossenen Experimente (Erde, Feuer, Wasser, Luft) zählt als 1 Formel. Zusätzlich zahlt er so oft wie möglich 2 Gold für je 1 weitere Formel, bis zu 7 Formeln. Anschließend erhält er für seine Formeln SP wie jeder Spieler im normalen Spiel.

Erschlossene Formeln

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

Siegpunkte

- ~ Jedes Gold, das er anschließend noch besitzt, ist 1 SP wert.

Falls du mehr Punkte als Hermes Trismegistus hast, hast du gewonnen!

Schwierigkeitsgrad ändern

Die Schwierigkeit erhöhen

Du kannst einige oder alle dieser Optionen nutzen, damit Hermes besser abschneidet:

- ~ Er erhält beim Spielaufbau 1 zusätzliches Gold.
- ~ Er erhält 1 zufälliges Startexperiment.
- ~ Er beginnt auf allen Meisterleisten auf Stufe 1 (anstatt wie du auf Stufe 0); hinzu kommen die Stufen durch Würfelwürfe im Spielaufbau.
- ~ Würfle 4 Mal oder öfter (anstatt 2 Mal) für seine Startschritte auf den Meisterleisten.
- ~ SP für Persönlichkeitskarten werden auch gewertet, falls du auf gleicher Stufe der Meisterleiste bist wie er.
- ~ Ziehe am Ende des Spiels 3 Meisterexperimente (statt 2), von denen Hermes 1 abschließen kann.
- ~ Hermes darf Gold zahlen, um ein Meisterexperiment abzuschließen.

Du kannst einige oder alle dieser Optionen nutzen, um dir dein eigenes Leben schwerer zu machen:

- ~ Hermes Trismegistus ist Startspieler, aber du erhältst als Ausgleich dafür keinen Ätherischen Würfelmarker.
- ~ Entferne beim Spielaufbau 1 weiteren weißen Würfel (im Spiel sind dann 5 schwarze, 4 weiße und 4 rote Würfel).
- ~ Ziehe beim Spielaufbau nur 1 Publikation und/oder Meisterexperiment und beginne das Spiel damit.

Die Schwierigkeit verringern

Du kannst einige oder alle dieser Optionen nutzen, um Hermes das Leben schwerer zu machen:

- ~ Er erhält beim Spielaufbau 1 Gold weniger.
- ~ Hermes macht keine erwürfelten Startschritte auf den Meisterleisten.
- ~ Vor der Schlusswertung ziehst du kein Meisterexperiment für Hermes.
- ~ Benutze keine Spezialkarten.
- ~ Benutze keine Persönlichkeitskarte.

Leicht zu übersehende Regeln

- ~ Ein verarbeitetes Material kann immer auch als Rohmaterial derselben Art verwendet werden, aber nie umgekehrt.
- ~ Mit einer Reaktion auf die Aktion eines anderen Spielers kann ein Spieler nur genau 1 Material oder 1 Essenz erhalten oder genau 1 Transmutation vornehmen oder genau 1 Artefakt wieder aufladen. Andere Aktionen sind nicht erlaubt (auch keine freien Aktionen).
- ~ Bei einer Transmutation ist nicht zu vergessen:
 - Sowohl Rohmaterial als auch verarbeitetes Material kann umgewandelt werden.
 - Die Farbe des benutzten Würfels muss gleich der Farbe des benutzten Transmutationspfads sein.
 - Das Ergebnis einer Transmutation ist immer ein verarbeitetes Material.
 - Für jede Transmutation muss 1 Essenz aufgewendet werden. Anschließend macht der Spieler 1 Fortschritt auf der entsprechenden Meisterleiste.
- ~ Alle Spieler, die einen Bonusmarker im selben Spielzug (durch Reaktionen) erreichen, dürfen davon profitieren. Erst am Ende des Spielzuges werden benutzte Bonusmarker von den Meisterleisten entfernt.
- ~ Wer einen ∞ Würfel genommen hat, muss ihn sofort auf ein anderes Symbol seiner Wahl drehen.
- ~ Wer einen Chamäleonmarker benutzt, um seine Würfel zu ändern, ändert den Würfel nur virtuell und nicht tatsächlich.
- ~ Silber  kann beim Ausführen von Experimenten benutzt werden, um für fehlende Meisterschafts-Anforderungen zu zahlen (der Marker auf der Meisterschaftsleiste wird nicht bewegt, sondern nur die Differenz mit Silber  bezahlt).
- ~ Gold  ist ein Jokermaterial für alle Zwecke. Es kann jederzeit statt jedem anderen Material gezahlt werden. Zum Beispiel kann es als Silber  verwendet werden, um für die Verringerung von Meisterschafts-Anforderungen zu zahlen.
- ~ Um eine Errungenschaft zu beanspruchen, wird nichts gezahlt. Es genügt vorzuweisen, dass man alle benötigten Komponenten besitzt.
- ~ Bei Erschließung von Formeln ist nicht zu vergessen:
 - In jeder Spalte darf nur genau 1 Formel durch ein Experiment erschlossen werden.
 - In jeder Spalte darf nur genau 1 Formel durch Gold  erschlossen werden.
 - Bei der Erschließung durch Gold  müssen die steigenden Preise berücksichtigt werden: Die 1./2./3./4. Formel kostet 1/2/3/4 Gold.
- ~ Jede erschlossene Formel verschafft einen Rabatt von 1 Material oder 1 Stufe der Meisterschafts-Anforderung beim Abschluss von Experimenten dieses Elements.
- ~ Experimente betreffend ist nicht zu vergessen:
 - Niemand darf mehr als 2 noch nicht abgeschlossene Experimente haben.
 - Das Meisterexperiment zählt nicht gegen dieses Limit.
 - Ein Experiment auszuführen ist eine freie Aktion, die jederzeit während des eigenen Spielzuges erfolgen kann (aber nie als Reaktion oder nachdem der Spieler seinen Reihenfolgemarken in die untere Reihe geschoben hat).

Symbolerklärungen

	Rohmaterial Blei		Feuer- / Wasser- / Erde- / Luft-Symbol (Element)		2 Publikationen auf die Hand ziehen. 1 beliebige Publikation aus der Hand verdeckt unter den Stapel legen.
	Rohmaterial Kupfer	5 3 8 6	erforderliche Stufe auf Feuer- / Wasser- / Erde- / Luft-Meisterleiste (für Experimente)		Siegpunkte (SP)
	Rohmaterial Zinn		erforderliche Stufe auf 1 beliebigen Meisterleiste		Anzahl erschlossener Formeln als Teil des Steins der Weisen (offen oder verdeckt)
	Rohmaterial Quecksilber (gilt auch als Essenz)		eigene Stufe auf Feuer- / Wasser- / Erde- / Luft-Meisterleiste		Reaktionsmarker (geladen) ODER 1 Reaktionsmarker erhalten
	Rohmaterial Eisen		eigene niedrigste Stufe auf allen Meisterleisten		benutzter Reaktionsmarker (entladen)
	Beliebiges Rohmaterial		1 Fortschritt auf der Feuer- / Wasser- / Erde- / Luft-Meisterleiste		benutzten Reaktionsmarker wieder laden
	verarbeitetes Material Kupfer		Experiment		Ätherischer Würfelmarker. Erhöht die Macht des gewählten Würfels um 1.
	verarbeitetes Material Zinn		Feuer- / Wasser- / Erde- / Luft-Experiment		Chamäleonmarker. Ändert virtuell Farbe und Symbol des Würfels für genau 1 Aktion.
	verarbeitetes Material Quecksilber		Experiment		Artefakt
	verarbeitetes Material Eisen		Experiment		Artefakt
	verarbeitetes Material Silber		Experiment		Artefakt
	verarbeitetes Material Gold		Experiment		Artefakt
	beliebiges verarbeitetes Material		Experiment		Artefakt
	Essenz Salz		2 Mal 1 Rohmaterial gegen 1 verarbeitetes Material derselben Art tauschen		Artefakt
	Essenz Schwefel		1 Rohmaterial gegen 1 anderes Rohmaterial tauschen		Artefakt
	Essenz Äther		3 Mal je 1 beliebiges verarbeitetes Material gegen 1 Gold tauschen		Artefakt
	beliebige Essenz		1 Gold gegen 5 beliebige Rohmaterialien tauschen		Artefakt
	1 Fortschritt auf einer beliebigen Meisterleiste		Transmutation über schwarzen / weißen / roten Transmutationspfad		Artefakt
	1 Fortschritt auf Meisterleiste mit eigener niedrigster Stufe		Transmutation über Transmutationspfad beliebiger Farbe		Artefakt
	2 Fortschritte auf 1 beliebigen Meisterleiste		Transmutation über Transmutationspfad beliebiger Farbe		Artefakt
	3 Fortschritte auf 1 beliebigen Meisterleiste		Transmutation über Transmutationspfad beliebiger Farbe		Artefakt
	Je 1 Fortschritt auf 3 verschiedenen Meisterleisten		Transmutation über Transmutationspfad beliebiger Farbe		Artefakt
	1 Rückschritt auf einer beliebigen Meisterleiste		Transmutation über Transmutationspfad beliebiger Farbe		Artefakt