



# Die kleinen Alchemisten

Matúš Kotry



*Du und deine Geschwister sind den Sommer über bei eurem Opa. Sein Haus ist schon uralt und voller Spinnen, Mäuse und Geheimnisse. Deine eine Schwester ist besonders neugierig. Sie fragt, ob ihr euch traut, in den Keller zu gehen. Deine andere Schwester öffnet mutig die Tür und ihr wagt euch hinab ins Dunkel. In einer staubigen Ecke entdeckt ihr ein paar Kerzen und allerlei Gefäße. Das müssen die Sachen sein, mit denen euer Opa früher gearbeitet hat – er war nämlich ein Alchemist!*

*Wenn ihr ein paar Zutaten findet,  
könnt ihr damit bestimmt einen Zaubertrank brauen ...*

**Die kleinen Alchemisten** ist ein Spiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr Tränke braut und verkauft. Das ist so ähnlich wie bei einem Limonadenstand – nur dass die Limonade magisch ist!

Das Spiel ist geeignet für Kinder ab 7 Jahren und älter (viel älter – auch Erwachsene werden ihren Spaß mit dem Trankbrauen haben). Ihr beginnt das Spiel auf Level 1. In den Schachteln sind geheime Inhalte für Level 2 bis 7. Ihr schaltet neue Level frei, wenn ihr am Ende der Partie gemeinsam ein bestimmtes Ziel erreicht. Das Spiel wird von Level zu Level schwieriger und passt sich eurer Erfahrung an.

# Spielmaterial



1 Markttafel



4 Sichtschirme mit Zutatenhalter

33 Zutaten-Plättchen:



Frosch / Kraut / Hühnerfuß – je 6 Stück  
Skorpion / Feder / Alraune – je 5 Stück



4 Ergebnistafeln

60 Ergebnis-Plättchen:



20 Flugränke 20 Glücksränke 20 Feuerränke



1 Bogen mit Schlüssel-Aufklebern  
Zieht sie noch nicht ab!



3 Kunden-Plättchen und 1 Geschlossen-Plättchen



48 Münzen im Wert 1 und 5



4 Fläschchen



6 Schachteln mit geheimem Inhalt  
Öffnet sie noch nicht!



CGE.AS/LA-RULES



## IHR BENÖTIGT EINE APP ZUM SPIELEN

Scannt diesen QR-Code oder sucht bei Google Play oder im App Store nach „Little Alchemists Companion“ und ladet die App herunter. Sie ist für Handys und Tablets geeignet.

Achtet darauf, dass ihr die richtige App installiert. Ihr benötigt die App **Little Alchemists Companion**. Es gibt noch andere Apps mit dem Namen „Alchemists“, etwa für den großen Vorgänger *Die Alchemisten*.

## 6 Schachteln mit geheimem Inhalt

Ihr fragt euch, was in den Schachteln ist? Das ist geheim! Öffnet sie noch nicht.



Sie enthalten Überraschungen, die ihr in späteren Partien zum Spiel hinzufügt. Am Ende eurer ersten Partie erfahrt ihr, wann ihr sie öffnen dürft.

In jeder Partie spielt ihr 1 Level. Am Ende der Partie müsst ihr gemeinsam ein Ziel erreichen, um das nächste Level freizuschalten. Ist euch ein Level mal zu schwer, spielt einfach eines der vorherigen Level. Findet für euch den Schwierigkeitsgrad, mit dem sich alle wohlfühlen.



## Vor dem ersten Spiel

Klebt das doppelseitige Klebeband wie gezeigt auf die Ergebnistafeln und klappt sie zusammen, damit sie doppellagig sind.

Klappt die Zutatenhalter zusammen und steckt sie auf den Sichtschirm, in die dafür vorgesehenen Schlitze.

doppelseitiges Klebeband



# Spieldaufbau

## Zutaten-Plättchen



Im Spiel mit **3 Personen**:  
Entfernt alle Plättchen mit 4.

Im Spiel mit **2 Personen**:  
Entfernt alle Plättchen mit 3+ und 4.

Lasst alle Plättchen mit \* und ☾ im Spiel. Ignoriert diese Symbole fürs Erste. Sie werden erst später wichtig.



Mischt die Zutaten-Plättchen und legt 5 davon offen auf diese Felder auf der Markttafel.



Zieht jeweils 3 zufällige Zutaten-Plättchen.

Legt die übrigen Zutaten-Plättchen als verdeckten Stapel auf die Kunden-Plättchen.

## Kunden-Plättchen

Mischt die Kunden-Plättchen und legt sie als offenen Stapel auf das Geschlossen-Plättchen.



## Geschlossen-Plättchen

Legt das Geschlossen-Plättchen als unterstes Plättchen auf die Markttafel.

## Münzen und Ergebnis-Plättchen

Legt die Münzen und Ergebnis-Plättchen als Vorrat bereit.



## Sichtschirme

Euer eigener Sichtschirm.

Im Laufe des Spiels steckt ihr Zutaten in euren Zutatenhalter und scannt sie mit der App.

Ihr beginnt das Spiel mit 2 Münzen.

Legt sie neben euren Sichtschirm.



Ihr beginnt das Spiel mit 3 Zutaten. Versteckt sie hinter eurem Sichtschirm. Ihr dürft euch eure eigenen Zutaten jederzeit ansehen, aber haltet sie vor den anderen geheim!

Nehmt euch 1 Ergebnistafel und versteckt sie hinter eurem Sichtschirm. Dort haltet ihr eure Ergebnisse beim Trankbrauen fest.

Nehmt euch das Fläschchen in der Farbe eures Sichtschirms und stellt es neben euren Sichtschirm.

## Öffnet die App

Öffnet die App „Little Alchemists Companion“ (falls nötig, tippt auf das Zahnrad, um die Sprache auf deutsch zu ändern). Startet ein neues Spiel und notiert euch den Code, der am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Falls ihr einmal Probleme mit eurem Gerät haben solltet, könnt ihr mit diesem Code auf einem anderen Gerät weiterspielen. Macht am besten auch den Ton an – so verhindert ihr, dass geschummelt wird.

# Spielablauf

In **Die kleinen Alchemisten** lüftet ihr das Geheimnis, wie man Zaubertränke braut. In eurem Zug mischt ihr immer zwei verschiedene Zutaten zu einem Trank zusammen. Nach einigen Runden besuchen Kunden den Markt. Sie kaufen euch Tränke für Münzen ab. Da alle Kunden andere Tränke wollen, solltet ihr lernen, verschiedene Tränke zu brauen. Sobald keine Kunden mehr da sind, endet das Spiel. Wer für seine Münzen die meisten Punkte bekommt, gewinnt!

## Trank brauen

In deinem Zug braust du immer genau 1 Trank.

- 1 Stecke hinter deinem Sichtschirm 2 deiner Zutaten in deinen Zutatenshalter. Halte sie vor den anderen geheim.
- 2 Tippe in der App auf **Trank brauen**.
- 3 Scanne die 2 Zutaten mit der App. (Bei Problemen findest du „Hilfreiche Tipps“ auf S. 22.)
- 4 Die App zeigt dir, welchen Trank du mit diesen Zutaten gebraut hast. Zeige den anderen diesen Trank. (Sie wissen zwar, welchen Trank du gebraut hast, aber nicht welche Zutaten du benutzt hast!)
- 5 Suche auf deiner Ergebnistafel das Feld, auf dem die 2 Zutaten zu sehen sind, die du verwendet hast. Ist dieses Feld leer, nimm 1 Ergebnis-Plättchen für deinen gebrauten Trank aus dem Vorrat und lege es auf dieses Feld.



**Beispiel:** Du verwendest als Zutaten eine Feder und einen Skorpion. Die App sagt dir, dass du damit einen Flugtrank gebraut hast. Du erhältst also jedes Mal, wenn du mit der App eine Feder und einen Skorpion scannst, einen Flugtrank. Damit du das nicht vergisst, legst du ein Flugtrank-Ergebnis-Plättchen auf das Feld, bei dem sich die Feder-Leiste und die Skorpion-Leiste kreuzen.

**Hinweis:** In jeder Partie sind die Zutaten-Kombinationen in der App anders. Mit denselben 2 Zutaten braust du in einer Partie also vielleicht einen Flugtrank und in einer anderen einen Feuertrank!



## Zutaten kaufen

In deinem Zug darfst du jederzeit Zutaten vom Markt kaufen. Dein Lieblingskräuterhändler dort hat 5 offen ausliegende Zutaten im Angebot. Jede Zutat kostet 1 Münze.

Fülle den Markt erst am Ende deines Zuges wieder auf.

## Ende deines Zuges

Führe am Ende deines Zuges der Reihe nach diese Schritte aus:

- 1** Wirf die 2 Zutaten-Plättchen ab, die du mit der App gescannt hast. Lege sie verdeckt auf einen gemeinsamen Abwurfstapel.
- 2** Ziehe 2 neue Zutaten-Plättchen vom Stapel. (Du kannst keines der offenen Plättchen vom Markt nehmen, sondern nur vom Stapel!)
- 3** Fülle alle leeren Felder im Markt mit Zutaten-Plättchen vom Stapel auf.
- 4** Danach ist die Person links von dir am Zug. Gib ihr das Gerät mit der App.

**Hinweis:** Du ziehst immer 2 Zutaten-Plättchen vom Stapel, auch wenn du in diesem Zug Zutaten gekauft hast.

Nun da ihr wisst, wie ihr Tränke braut, könnt ihr direkt losspielen! Damit ihr den Kunden später Tränke verkaufen könnt, solltet ihr jetzt herausfinden, wie ihr möglichst viele verschiedene Tränke braut.

Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, lest auf der nächsten Seite weiter. Dann lernt ihr die Regeln für die Kunden.



### 2 GLEICHE ZUTATEN?

Versuchst du, einen Trank zu brauen, und scannst dafür 2-mal die gleiche Zutat – z. B. 2 Federn – kommt kein Trank dabei heraus. Stattdessen darfst du diese 2 Zutaten gegen 1 Zutat vom Markt tauschen. Du nimmst dir also kein Ergebnis-Plättchen, sondern 1 offen ausliegende Zutat vom Markt – und zwar kostenlos!

Das zählt trotzdem als deine „Trank brauen“-Aktion für diesen Zug. Danach geht es also ganz normal mit dem Ende deines Zuges weiter.

Wenn du einen Trank braust, verwende am besten immer 2 verschiedene Zutaten. 2 gleiche Zutaten solltest du nur im Notfall verwenden, wenn du gerade keine guten Zutaten hast und auch keine neuen kaufen kannst.

### NICHTS FÜR DICH AUF DEM MARKT?

Falls mal 4 oder sogar alle 5 Zutaten-Plättchen im Markt dieselbe Zutat zeigen, darfst du alle 5 Zutaten-Plättchen vom Markt zurück in den Stapel mischen und den Markt wieder auffüllen. Das kannst du aber nur 1× pro Zug machen.

## Kunden!

Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, legt das Kunden-Plättchen, das nun zu sehen ist, auf den Markt (auf das große Feld rechts daneben).

Mischt den Abwurfstapel aus Zutaten-Plättchen und legt ihn verdeckt als neuen Stapel auf die übrigen Kunden-Plättchen. Waren nicht genug Zutaten-Plättchen im Stapel, als die Person, die gerade dran war, ihre 2 Zutaten-Plättchen ziehen musste, zieht sie jetzt noch fertig.

Ab sofort ist bis zum Spielende immer 1 Kunden-Plättchen auf dem Markt. Diese Person findet eure Trankbraukünste ganz toll und möchte unbedingt Tränke von euch kaufen! Sie sucht allerdings nur eine ganz bestimmte Art von Trank und zahlt ein hübsches Sümmchen dafür, wenn ihr diesen vor ihren Augen frisch für sie braut.



## Trank verkaufen

Unten auf dem Kunden-Plättchen seht ihr, welchen Trank diese Person sucht und wie viele Münzen sie euch dafür gibt.



**Beispiel:** Diese Person zahlt euch 3 Münzen, wenn ihr einen Feuertrank braut.

Nachdem du in deinem Zug einen Trank gebraut hast, sieh nach, ob diese Art von Trank gerade gesucht ist. Wenn ja:

- 1 Nimm dir so viele Münzen aus dem Vorrat wie gezeigt.
- 2 Stelle dein Fläschchen auf das Kunden-Plättchen.

Die Kunden möchten immer von möglichst vielen verschiedenen Alchemisten Tränke kaufen. Du kannst jeder Person also nur 1 Trank verkaufen. Danach kauft sie nur noch Tränke von den anderen. Als Erinnerung daran stellst du dein Fläschchen auf das Kunden-Plättchen, nachdem du der Person einen Trank verkauft hast.

Ist der Trank, den du gebraut hast, nicht die Art von Trank, die gerade gesucht wird ... tja, dann verkaufst du in diesem Zug einfach nichts. Aber vielleicht hilft dir das, was du herausgefunden hast, dabei, in deinem nächsten Zug den richtigen Trank zu brauen!

## Neue Kunden

Jedes Mal, wenn der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, besucht eine neue Person den Markt und die alte verlässt den Markt. Ersetzt also das alte Kunden-Plättchen durch das neue. Eure Fläschchen erhalten ihr dabei netterweise zurück.

Mischt wieder den Abwurfstapel aus Zutaten-Plättchen und legt sie verdeckt als neuen Stapel auf die übrigen Kunden-Plättchen.

**Tipp:** Ihr könnt immer schon sehen, welchen Trank die Person, die als Nächstes den Markt besucht, kaufen möchte.

## Spielende

Das letzte Plättchen im Stapel ist das Geschlossen-Plättchen: Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist und das Geschlossen-Plättchen zu sehen ist, schließt der Markt und das Spiel endet!

Tippt in der App auf **Ende**. Ihr erhaltet Punkte für eure Münzen. Jede Münze bringt 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

## Nächstes Level?

Am Spielende stellt euch die App vor eine Prüfung. **Helft alle zusammen** und nutzt gemeinsam euer Wissen, das ihr in dieser Partie beim Trankbrauen gesammelt habt. Besteht ihr die Prüfung, sagt euch die App, dass ihr das nächste Level (in diesem Fall Level 2) freigeschaltet habt. Jedes Level gilt als eigene Partie und ihr führt immer wieder den kompletten Spielaufbau aus.





## Level 2

**Little Alchemists has seven levels of gameplay. Each level adds new content and an additional layer of rules that gradually teach you the full game, making it more complex with each new level.**

**To avoid spoilers and preserve the sense of wonder and surprise associated with unlocking new content based on your own achievements, we have hidden the rules for chapters 2–7 from this rulebook preview.**

**We will release the full rulebook once the game becomes more widely available.**

**Thank you for your understanding, and happy mixing!**



**Alchemisten, bitte brecht  
diese Siegel noch nicht!  
Ihr dürft das erst, wenn ihr  
dazu aufgefordert werdet.**

## Hilfreiche Tipps

### **Ich kann mit der App die Zutaten nicht scannen.**

Meistens liegt das daran, dass du das Gerät zu nah dran oder zu weit weg hältst. Versuche außerdem, es ruhig zu halten. Passe den Abstand langsam an, bis beide Zutaten auf dem Bildschirm gut zu sehen sind. Ist das Bild zu hell oder zu dunkel, drehe deinen Sichtschirm, damit weniger oder mehr Licht darauf fällt. Hilft das immer noch nichts, öffne die Einstellungen fürs Scannen in der App und wähle „Per Hand auswählen“.

### **In der App sind die Zutaten nicht zu sehen – die obere Bildschirmhälfte ist schwarz.**

Die App braucht die Berechtigung, die Kamera zu verwenden. Du musst ihr diese Berechtigung in den Einstellungen des Geräts erteilen. Hast du das bereits gemacht, verlasse das Fenster zum Trankbrauen und versuche es erneut. Wenn die App auf die Kamera zugreifen darf, sind die Zutaten in der oberen Bildschirmhälfte zu sehen.

### **Kann ich mehr als 3 Zutaten haben?**

Ja! Wenn du Zutaten vom Markt nimmst (weil du welche kaufst oder tauschst), hast du in deinen Zügen danach immer mehr als 3 Zutaten.

### **Kann ich einen Trank verkaufen, den ich schon vorher gebraut habe?**

Nein, Kunden möchten dabei zusehen, wie du den Trank frisch für sie braust. Du kannst nur einen Trank verkaufen, den du in diesem Zug gebraut hast. Denke

auch daran, dass du nur dein Fläschchen aufs Kunden-Plättchen stellst – das Ergebnis-Plättchen behältst du auf deiner Ergebnistafel.

### **Was, wenn ich nicht weiß, wie ich den Trank braue, der gesucht ist?**

Du kannst trotzdem versuchen, den Trank zu brauen, indem du eine neue Zutatenkombination ausprobierst. Die Kunden wissen ja nicht, ob du schon viel Übung beim Brauen dieses Tranks hast oder nur einen Zufallstreffer landest.

### **Warum sollte ich Zutaten kaufen?**

Weil du mehr Informationen zu einer bestimmten Zutat sammeln möchtest, weil du schon alle Ergebnisse zu den Zutaten kennst, die du gerade hast, oder weil du einen Trank brauen möchtest, den du vielleicht schon kennst, um ihn zu verkaufen.

### **Kann ich innerhalb eines Zuges mehrere Zutaten vom Markt kaufen?**

Ja, du darfst beliebig viele Zutaten kaufen, solange du jede davon bezahlen kannst. Denke daran, dass Münzen am Spielende Punkte wert sind.

### **Muss ich sagen, welche Zutaten ich verwende, wenn ich einen Trank braue?**

Nein, das darfst du nicht verraten! Du wirfst die Zutaten, die du verwendet hast, auch verdeckt ab, damit niemand sie sieht.

# Ein Spiel von Matúš Kotry

Entwicklung:	Matúš Kotry Iva Nedvídková Anežka „Angie“ Seberová Jan Zvoníček Jakub Uhlíř Vít Vodička
Grafik:	Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák
Illustration:	Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard
App-Entwicklung:	Matúš Kotry Radim „Finder“ Pech Tibor Vizi
Trailer und 3D-Elemente:	Radim „Finder“ Pech Roman Bednář
Produktion:	Vít Vodička
Spielanleitung:	Jason Holt
Redaktion:	Gus Cook
Projektmanagement:	Jan Zvoníček
Projektleitung:	Petr Murmak

## Deutsche Ausgabe

Übersetzung:	Lisa Prohaska
Redaktion:	Sabine Machaczek
Besonderer Dank an:	Gerhard Tischler

## EIN GROSSES DANKESCHÖN

**an alle, die dieses Spiel getestet haben:** Familie Nedvídek: Adam, Martin Jakub; Dominik, Lukáš, Tomáš Vaněk und Freunde; die Grundschule Juventa Milovice; Ruda Malý; District 5; Familie Zadražil: Sonička, Zuzana, Tomáš; Familie Murmak: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; Familie Vodička: Mára, Kačka, Viki; Salesiánské Středisko mládeže Kobylysy; AG der Peter Strozzi Grundschule; Scioškola Praha; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettko und Mikeš; Anežka und Pavel Češka; Gamer Pie Festival; Laura und Lenka Pospíšil; Kočička's Kinder und Ludík's Mädchen; Kryši, Jaši und Karolínka; Familie Horálek: Zdeňka, Vendy, Lucka; Familie Hasák: Luisa und Alfred; Familie Šabata: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba, Erna; Familie Kroupa: Zuzka und Elvírka; Stefan Fišer und seine Familie und Freunde.

## DER AUTOR DANKT

Seiner Tochter Anna, die ihn zu diesem Spiel inspiriert hat und Testerin Nummer 1 war!

Allen Illustratorinnen und Grafikern für ihre harte Arbeit und die tolle Zusammenarbeit, allen voran Štěpán Drašťák, der das Unmögliche möglich gemacht hat, damit das Spiel rechtzeitig fertig wird.

Seiner Verlobten Janka und allen anderen Partnerinnen und Partnern der am Spiel Beteiligten für ihre Geduld und Unterstützung.

Und allen im Team von CGE, die dieses Spiel verwirklicht haben, auch an alle Kinder – ihr habt das Spiel super getestet!



© Czech Games Edition  
August 2024  
[www.CzechGames.de](http://www.CzechGames.de)



How-to-Play-Video  
(Englisch)



[cge.as/la-htp](https://cge.as/la-htp)



## **Lasst alle Schachteln noch geschlossen!**

Dieses Spiel hält Überraschungen für euch bereit.  
Lasst alle Schachteln noch geschlossen,  
sonst verderbt ihr euch die Überraschung!  
Öffnet sie erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.  
Zieht auch noch keine Aufkleber ab!