

Almanach

Allgemeine Regeln und Symbole

 Eine weiße Figur bedeutet, dass sich die abgebildete Aktion auf dich bezieht. Die schwarze Figur bezieht sich auf dein Gegenüber.

 Bewege den Patienten um die angegebenen Schritte in Richtung deines Marktstandes.

 Bewege den Patienten um die angegebenen Schritte fort von deinem Marktstand.

 Bewege deinen Marktstand um die angegebenen Felder in Richtung des Parks in der Mitte.

 Bewege deinen Marktstand um die angegebenen Felder fort vom Park.

 Wenn du eine Aufwertung nicht durchführen kannst, weil du keinen passenden Chip in deiner Flasche hast, nimmst du dir stattdessen 3 Goldstücke.

Kannst du eine Aufwertung nicht durchführen, weil dein gewünschter Chip nicht im Vorrat ist, versuchst du zunächst, eine andere erlaubte Aufwertung durchzuführen. Ist dies nicht möglich, nimmst du dir ebenfalls 3 Goldstücke.

 Mit dem Wert eines Chips ist immer die auf dem Chip abgedruckte Zahl gemeint.

Der Gesamtwert ist immer die Summe der Werte aller betroffenen Chips.

Zutatenbücher

Die meisten Wirkungen der Zutaten treten sofort ein, wenn du den Chip in den Flaschenhals legst.



Die Wirkung von Zutaten mit diesem Symbol tritt erst in Phase 3 ein, nachdem du deinen Trank fertig gestellt hast.



Die Wirkung von Zutaten mit diesem Symbol tritt ein, wenn deine Flasche explodiert.

Pfauenauge (blau)



II: Gibt es keinen entsprechenden orangen Chip mehr im Vorrat, darfst du dir dessen Kaufpreis in Goldstücken nehmen.



IV: Diese Zutat hat keine Sofortaktion. Die Aktion tritt in Kraft, wenn deine Flasche explodiert, während dieser Chip im Flaschenhals liegt. Du darfst den Patienten normal bewegen. Danach musst du die Runde beenden, jedoch ohne Strafe (Goldstücke abgeben oder den Patienten zurückbewegen).

Bernstein (gelb)



IV: Hast du einen Gesamtwert von 6 oder mehr gelben Chips in deiner Flasche (inklusive des gerade gezogenen), darfst du sofort all deine weißen Chips zurück in deinen Beutel werfen.

Hexenkraut (grün)



I: Hast du einen grünen 1er-Chip gezogen und die Gesamtsumme an weißen Chips in deiner Flasche ist 5 oder höher, darfst du den letzten weißen Chip zurück in deinen Beutel werfen. Bei einem grünen 2er- bzw. 4er-Chip darfst du deinen letzten weißen Chip schon bei einer Gesamtsumme von 4 bzw. 3 zurückwerfen.



II: Dieser Chip hat keine Sofortaktion. Bei einer Explosion darfst du einen beliebigen grünen Chip aus deiner Flasche zurück in den Vorrat legen. Abhängig davon, ob es sich dabei um einen grünen 1er-, 2er- oder 4er-Chip handelt, darfst du danach deine letzten 1, 2 oder 3 Chips aus deiner Flasche zurück in deinen Beutel werfen. Die Explosion ist damit rückgängig gemacht und du darfst deine Runde fortsetzen.



III: Ziehst du einen grünen Chip, hast du die Chance, deinen zuletzt gelegten weißen Chip zurück in den Beutel zu werfen. Bei 1 grünen 1er-Chip darfst du nur weiße 1er-Chips zurück werfen. Bei 1 grünen 2er-Chip darfst du 1er- oder 2er-Chips zurückwerfen. Bei 1 grünen 3er-Chip darfst du den letzten weißen Chip immer zurückwerfen.





IV: Kannst du die Aufwertung nicht durchführen, weil es den entsprechenden Chip nicht mehr im Vorrat gibt, darfst du dir 3 Goldstücke aus dem Vorrat nehmen.

Stinkmorchel (lila)



I: Hast du einen lila 1er- oder 2er-Chip gezogen, darfst du den Patienten um den Wert des niedrigsten schwarzen Chips in deiner Flasche bewegen. Hast du einen lila 4er-Chip gezogen, darfst du den Patienten entsprechend dem höchsten schwarzen Chip bewegen.



III: Hast du einen lila 1er oder 2er gezogen, darfst du den Chip mit dem niedrigsten Wert (weder lila noch weiß) aus deinem Flaschenboden zurück in deinen Beutel legen und den Patienten um den Wert des zurückgelegten Chips bewegen. Bei einem lila 4er-Chip darfst du deinen höchsten Chip zurücklegen und den Patienten um diesen Wert bewegen.



I: Du darfst jeden farbigen Chip (auch schwarz) aufwerten. Bei einem roten 1er-Chip darfst du nur 1er-Chips aufwerten. Bei einem roten 2er-Chip darfst du einen beliebigen Chip aufwerten. Bei einem roten 4er-Chip darfst du einen beliebigen Chip um 2 Stufen aufwerten. Kannst du keinen deiner Chips aufwerten, darfst du dir pro entgangener Aufwertung 3 Goldstücke nehmen.

Drachenblut (rot)



II: Stellt bei Spielbeginn die Bürgermeisterin mit in den Park. In Phase 2, „Trank brauen“ bewegst du die Bürgermeisterin um 1, 2 oder 3 Schritte in deine Richtung. Die Bürgermeisterin darf gleichzeitig mit einem Patienten auf dem Pfad stehen. In Phase 3, „Nachwirkungen“, zählt ihr, um wie viele Felder die Bürgermeisterin (vom Park aus) in eine Hälfte vorgerückt ist. Dann bewegt ihr den Patienten um so viele Felder in dieselbe Richtung. Die Bürgermeisterin darf auch auf einem Marktstand stehen oder darüber hinausgehen. Sie wird nicht behandelt und wird am Ende der Runde auch nicht zurück in den Park gestellt.



IV: Stellt bei Spielbeginn die Bürgermeisterin mit in den Park. Legst du einen roten 1er-, 2er- bzw. 4er-Chip in deinen Flaschenhals, darfst du die Bürgermeisterin sofort um 1, 2 bzw. 4 Schritte in Richtung deines Marktstandes bewegen. Erreicht die Bürgermeisterin deinen Marktstand, behandelst du sie wie einen normalen Patienten und stellst sie auf deine Behandlungsleiste. Du musst deinen Marktstand allerdings nicht wie üblich um 2 Felder nach hinten bewegen. Befindet sie sich am Ende von Runde 7 noch auf dem Pfad, wird sie ins Gildenhause Person gebracht, auf deren Seite sie sich gerade befindet.

Spinnenseide (rosa)



I: Der beiseitegelegte Chip zählt als „nicht in der Flasche“ und wird wie ein Chip behandelt, der sich noch im Beutel befindet. Am Ende der Runde wird der Chip zurück in den Beutel geworfen. Du darfst auch entscheiden, dass kein Chip beiseitegelegt wird (z.B. falls dein Gegenüber nur weiße Chips gezogen hat), dann bewegst du auch den Patienten nicht.



II: Ihr legt beide danach den gezogenen Chip wieder zurück in euren Beutel.



III: Gibt es den gewählten Chip aktuell nicht mehr im Vorrat, darfst du dir dessen Kaufpreis in Goldstücken nehmen.

Beispiel für den ersten Zug: Olivia zieht einen schwarzen 2er Chip (a) aus ihrem Beutel und legt ihn in den Flaschenhals. Sie nimmt sich dafür gleich 2 Goldstücke. Danach zieht sie einen orangenen 1er Chip (b), der keine Aktion bringt. Als nächstes zieht sie einen weißen 1er Chip (c) und legt diesen auf die leiste unten im Flaschenboden. Danach sofort einen weißen 3er Chip (d). Zuletzt zieht sie noch einen weiteren schwarzen 1er Chip (e) und nimmt sich dafür 1 Goldstück. Olivias Flaschenhals ist nun voll. Sie darf in diesem Zug keine weiteren Chips mehr ziehen und bewegt den Patienten um 7 Schritte (siehe Regel Seite 5).

