

Jürgen Then & Franziska Stürzenhofecker

Tinctura

ANLEITUNG



Sanft brodeln die Tinktur im Kolben. Du drehst langsam die Presse, um die benötigten Tabletten in Form zu bringen. Der Tag in deiner kleinen Apotheke beginnt, und du überlegst, welche Herausforderungen dich heute erwarten werden.

Bald nach Öffnung muss die Salbe fertig sein, die Patientin sehnt sich nach Linderung. Für eine neue Arznei brauchst du aber noch spezielle Kräuter, also wirst du einen Abstecher in den Wald machen müssen.

Aber nicht zu lange, gegen Nachmittag darfst du dir einen Vortrag zum Thema Mischen anhören, darin kannst du sicher noch besser werden. Und dann noch geschwind ab zum Händler, der alte Mörser könnte mal durch einen neuen ergänzt werden, dann kannst du noch mehr von deinem Lieblingstee kochen, der dich immer so schön wach und aktiv hält. Just in diesem Moment klopft es an der Tür. Der neue Lehrling hat ein paar Fragen. Dein Tag beginnt.

In Tinctura seid ihr Apotheker in einer kleinen Dorfapotheken im 18. oder 19. Jahrhundert. Ihr plant euren Tag, um Arzneien herzustellen, die Zutaten dafür zu beschaffen, Lehrlinge einzustellen und auszubilden und euch in verschiedenen Gebieten fortzubilden. Aber jede Planung ist nur so gut wie es die Mitbewerber zulassen.

Tinctura begleitet euch durch fünf Tage einer Woche. An jedem Tag plant ihr unbeobachtet, was ihr in den neun Stunden des Arbeitstages unternehmen wollt. Ihr müsst euch dabei festlegen, in welchen Stunden ihr das Dorf oder den Wald besuchen wollt oder in eurer Apotheke arbeitet. Was genau ihr dann dort machen werdet, könnt ihr entscheiden, wenn es soweit ist.

Am Ende gewinnt, wer durch das Behandeln von Patienten und andere erfolgreiche Unternehmungen die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

SPIELMATERIAL

WICHTIG: Diese Anleitung zeigt die Komponenten der Standard-Version des Spiels. Einige Komponenten der Deluxe-Version können sich optisch unterscheiden, sind aber von ihrer Funktion her identisch.

ALLGEMEINES MATERIAL



1 Spielplan mit drei Bereichen (Apotheke, Dorf, Wald)



44 Patientenkarten



24 Lehrlingskarten (doppelseitig)



13 Fortbildungskarten



8 Persönlichkeitskarten



112 Pflanzenplättchen mit Beutel



12 Einrichtungsgegenstände mit Beutel



2 Experimentiermarker



2 Mörser



1 Tagesmarker



1 Würfel



48 Planungsmarker in drei Farben



12 Blütenplättchen (Optional)



4 Karten „Blockierte Lehrlinge“ (doppelseitig)



5 Plättchen für Öffnungszeiten des Händlers



4 alternative Bonusleisten (Optional, doppelseitig)



3 Offene Zielmarker (Optional)



12 Ereigniskarten (Optional)



12 Private Zielkarten (Optional)



8 Offene Zielkarten (Optional)

PRO MITSPIELEND



4 Spielertableaus für die Zeitplanung (1 pro Mitspielende)



4 Sichtschirme (1 pro Mitspielende)



4 Spielertableaus für die Fähigkeiten (1 pro Mitspielende)



4 Teemarkers in Spielfarben (1 pro Mitspielende)



16 Bonusmarker in Spielfarben (4 pro Mitspielende)



4 Marker für 100 Genesungspunkte (1 pro Mitspielende)



36 Uhrzeitmarker in Spielfarben (9 pro Mitspielende)



4 Genesungspunktmarker in Spielfarben (1 pro Mitspielende)



24 Fähigkeitsmarker in Spielfarben (6 pro Mitspielende)



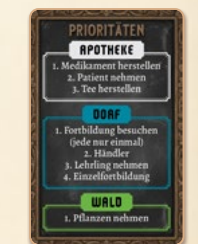
8 Lehrlings-Planungsmarker in Spielfarben (2 pro Mitspielende)



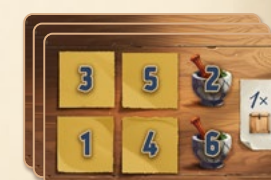
4 Spielhilfen (1 pro Mitspielende)



12 Solokarten



1 Prioritätenkarte



9 Händlerkarten

SPIELAUFBAU ▶ ALLGEMEIN

1 Legt den großen **Spielplan** gut erreichbar für alle in die Mitte der Spielfläche.

2 Sortiert die **Patientenkarten** nach dem Krankheitswert (das ist die Zahl oben rechts auf der Karte). Mischt die einzelnen Stapel pro Krankheitswert separat. Dann entfernt aus jedem Einzelstapel bei 4 Mitspielenden je 1 Karte, bei 3 Mitspielenden je 2 Karten und bei 2 Mitspielenden je 3 Karten.

Legt die **Patientenkarten** verdeckt auf den Wartebereich, beginnend mit dem Krankheitswert 6 und absteigend bis zum Krankheitswert 1, so dass die Karten mit dem niedrigsten Krankheitswert nun verdeckt ganz oben im Stapel liegen.

Deckt nun einzelne Karten auf und legt sie auf die Patientenfelder. Dabei bleiben bei 3 Mitspielenden 1 Feld und bei 2 Mitspielenden 2 Felder frei (Aufbau zeigt ein 3-Spieler-Spiel).

3 Sortiert die **Lehrlingskarten** nach Farbe und bildet daraus 4 Stapel, die ihr separat mischt und neben den Spielplan legt.

Bei 2 oder 3 Mitspielenden mischt ihr außerdem die 4 Karten „**Blockierte Lehrlinge**“, zieht eine davon, legt sie neben den Spielplan und dreht sie auf die der Zahl der Mitspielenden entsprechende Seite. Sie gibt an, welche Lehrlingsfelder am jeweiligen Tag frei bleiben. Die anderen 3 Karten kommen zurück in die Box, sie werden nicht benötigt.

Legt nun auf alle Felder, die nicht frei bleiben, die oberste Lehrlingskarte vom entsprechenden Stapel.

4 Mischt die **Fortbildungskarten** und legt sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld des Spielplans bereit. Zieht die obersten 2 Karten und legt sie offen daneben auf die beiden Fortbildungsfelder des Spielplans. Wenn ihr sie nach Uhrzeiten sortiert, wird es klarer, welche davon zuerst stattfindet.

Gezeigt wird der Aufbau für 3 Mitspielende.

Ist im Spiel die Zahl der Spielenden relevant, so wird dies durch diese Symbole verdeutlicht.

2 3 4



5 Sucht aus den Einrichtungsgegenständen die beiden **Mörser** heraus und legt sie auf die Mörser-Felder des Händlers auf dem Spielplan.

6 Gebt die anderen 12 **Einrichtungsgegenstände** in den blauen Beutel und zieht je nach Zahl der Mitspielenden 8 Gegenstände (bei 4 Mitspielenden), 6 Gegenstände (bei 3 Mitspielenden) oder 4 Gegenstände (bei 2 Mitspielenden). Platziert die gezogenen Gegenstände in beliebiger Anordnung auf den Händlerfeldern. Sie stehen dort nun zum Kauf zur Verfügung.

7 Mischt die **Plättchen für die Öffnungszeiten des Händlers** und legt sie als offenen Stapel auf das entsprechende Feld. Das oberste Plättchen ist für den ersten Tag gültig.

8 Platziert die 2 **Experimentiermarker** auf die entsprechenden Felder in der Apotheke. Legt daneben den Würfel bereit.

9 Gebt alle **Pflanzenplättchen** in den grünen Beutel. Belegt nun je nach Zahl der Mitspielenden die Felder im Wald mit je einer beliebigen Pflanze aus dem Beutel. Es gibt vier Pflanzenarten: Beeren, Wurzeln, Kräuter und Pilze.
Anmerkung: Aus biologischer Sicht sind Pilze keine Pflanzen, sie werden aber hier wie Pflanzen behandelt.

10 Platziert den **Tagesmarker** auf dem ersten Feld der Tagesleiste (dem Montag).



SPIELAUFBAU ▶ MITSPIELENDE

1 Nehmt euch je ein **Spielertableau** für die **Fähigkeiten** und für die **Zeitplanung** und legt sie vor Euch ab. Platziert einen **Sichtschirm** um eurer Zeitplanungs-Tableau herum.

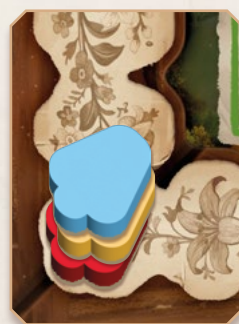
2 Platziert die **6 Fähigkeitsmarker** in eurer Farbe auf den 4 Fähigkeitsleisten und der Mörserleiste jeweils auf der Ziffer 1 sowie auf dem Startfeld der Leiste für die Pflanzenkunde. Diese Marker zeigen euch euren aktuellen Fortbildungsstand in den Fähigkeiten Mischen, Pressen, Filtern und Erhitzen sowie Pflanzenkunde (die Zahl unter der Spalte, in der euer Pflanzenkunde-Marker gerade steht) sowie die Anzahl eurer Mörser an. Die Marker dürfen nicht über das Ende der Leiste gezogen werden, in diesem Fall habt ihr den maximalen Fortbildungsstand erreicht.

3 Nehmt euch je **3 Planungsmarker** in den Farben **Blau, Grün und Weiß** sowie die **2 Lehrlings-Planungsmarker in eurer Spielfarbe**. Die restlichen Planungsmarker werden als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.

4 Jeder von euch zieht nun **Pflanzenplättchen aus dem Beutel** und legt sie offen vor sich ab. Wer zuerst in der Spielreihenfolge an der Reihe ist, nimmt sich 1 Pflanze. Wer an zweiter Position dran ist, nimmt sich 2 Pflanzen. Alle anderen Mitspielenden nehmen sich 3 Pflanzen.

5 Nehmt euch die **9 Uhrzeitmarker eurer Farbe** und legt sie neben euren Spieler-Tableaus bereit.

6 Platziert euren **Genesungspunktmarker-Marker** auf dem Startfeld der Genesungspunkt-Leiste auf dem Spielfeld (auf der Null). Stapelt die Marker in beliebiger Reihenfolge übereinander.



7 Nehmt von allen Mitspielenden die **Teemarker**, lost eine beliebige Reihenfolge aus und platziert sie übereinander auf das Feld „0“ der Teeleiste auf dem Spielplan. Dies ist die Spielreihenfolge zu Beginn des Spiels.



8 Platziert die **4 Bonusmarker eurer Farbe** auf den Startfeldern der 4 Bonusleisten auf dem Spielplan, einen pro Leiste.



Falls dies nicht euer erstes Spiel ist, dann mischt nun die **8 Persönlichkeitskarten** und teilt an alle je **2 Karten** aus.

Sucht euch eine dieser Karten aus und gebt die andere zusammen mit den eventuell nicht ausgeteilten Karten zurück in die Box. Die Karte, die ihr behaltet, bietet euch einen persönlichen Bonus für das gesamte Spiel.

Die Beschreibungen der persönlichen Boni findet ihr im Anhang.

Wichtig: Lasst die Persönlichkeitskarten in eurem ersten Spiel noch weg, um die Komplexität etwas zu reduzieren.



SPIELMATERIAL & SYMBOLIK

Pflanzen



Kräuter

Beeren

Pilze

Wurzeln

Fähigkeiten / Aktionen



Pressen

Erhitzen

Mischen

Filtern

Pflanzenkunde

Experiment

Mörserstufe

Medikamente



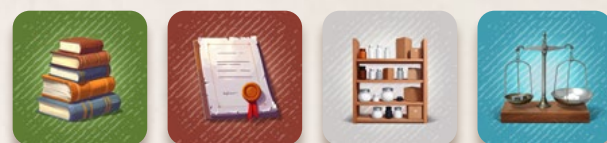
Salbe

Tabletten

Tinktur

Spezialrezept

Händlergegenstände



Bücher

Zertifikat

Regale

Waage

Patienten



- 1 Krankheitstitel
- 2 Krankheitswert
- 3 Genesungspunkte (GP)
- 4 Medikament und dessen Stufe
- 5 Benötigte Ressourcen
- 6 Benötigte Fähigkeiten

Lehrlinge / Gesellen



- 1 Spezialisierung
- 2 Bonus (dauerhaft oder einmalig, siehe Seite 18/19)
- 3 Malus wenn noch in der Ausbildung

Fortbildungen



- 1 Verbesserte Fähigkeiten und/oder erhaltene Erfahrungsmarker und Experimentieraktion
- 2 Zahl der Verbesserung
- 3 Beginn der Fortbildung
- 4 Benötigte Zeit

Spielplanbereiche



- 1 Genesungspunkt-Leiste
- 2 Bonusleiste
- 3 Wochentag
- 4 Händleröffnungszeiten
- 5 Patienten-Auslage
- 6 Lehrlings-Auslage
- 7 Fortbildungs-Auslage
- 8 Teeleiste
- 9 Pflanzenverfügbarkeit
- 10 Händlergegenstände

Weitere Symbole



= Apotheke



= Dorf



= Wald



= Genesungspunkt (GP)



= beliebige Zutat



= Händlergegenstand



= Fortbildung

SPIELABLAUF

Tinctura wird über 5 Tage gespielt. Jeder Tag besteht aus 9 Stunden. In jeder dieser Stunden könnt ihr genau 1 Aktion durchführen. Manche Aktionen benötigen sogar 2 Stunden.

Am Beginn jedes Tages plant ihr verdeckt hinter eurem Sichtschirm die Aktionen des Tages, indem ihr Planungsmarker auf die Felder des Zeitplanungstableaus legt. Dies ist die Planungsphase. Dabei wird nur der Bereich der Aktion (Apotheke, Dorf, Wald) vorausgeplant, nicht die genaue Aktion. Wenn alle die Planung beendet haben, werden die Sichtschirme entfernt.

In jeder Stunde des Tages führt ihr nun nacheinander die Aktionen aus, wobei ihr in jeder Stunde auf den vorgeplanten Bereich festgelegt seid, dort aber die Aktionen nach Verfügbarkeit noch frei wählen könnt. Dies ist die Arbeitsphase. Die Reihenfolge hier wird durch die Teeleiste vorgegeben und kann sich in jeder Stunde ändern.

Am Beginn des nächsten Tages werden dann einige Verwaltungsaktionen durchgeführt, bevor ihr in den neuen Tag mit demselben Ablauf startet.

Am Ende des Spiels steht die Abrechnung. Wer die meisten Genesungspunkte (ab hier nun mit GP abgekürzt, Symbol auf den Karten = ☼) sammelt, gewinnt das Spiel.

PLANUNGSPHASE

In der Planungsphase plant ihr geheim den Ablauf der 9 Stunden des Tages. Stellt dazu den Sichtschirm so vor das Zeitplanungs-Tableau, dass die anderen es nicht einsehen können.

Dann legt ihr auf jedes Stundenfeld der Taschenuhr einen Planungsmarker mit der Farbe des Ortes, den ihr in dieser Stunde besuchen wollt. Die genaue Aktion, die ihr an diesem Ort dann durchführt, müsst ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht festlegen.

Ein **weißer Marker 1** bedeutet dabei, dass ihr in der Apotheke arbeiten wollt. Ein **blauer Marker 2** führt euch ins Dorf. Ein **grüner Marker 3** symbolisiert, dass ihr in den Wald gehen wollt.

Ihr habt nicht beliebig viele Marker in jeder Farbe zur Verfügung, könnt also nicht jeden Ort beliebig oft besuchen. Während des Spiels könnt ihr weitere Marker hinzubekommen.

Wenn ihr einen Lehrling habt, den ihr am Tag vorher nicht zum Gesellen ausbilden konntet, dann müsst ihr eine der Stunden des Tages mit dem **Lehrlings-Planungsmarker in eurer Spielfarbe 4** belegen. An dieser Stunde des Tages könnt ihr später keine Aktion durchführen, weil ihr mit der Betreuung des Lehrlings beschäftigt seid. Diese Zeit ist im Spiel für euch „verloren“.

Wenn ihr alle die Planung abgeschlossen habt, endet die Planungsphase. Entfernt nun die Sichtschirme vor euren Zeitplanungs-Tableaus.



ARBEITSPHASE

In jeder Stunde der Arbeitsphase führt ihr nacheinander eure zuvor geplanten Aktionen aus.



In diesem Beispiel ist Hellblau zuerst am Zug, dann folgt Rot und am Ende Gelb.

Dabei ist die Reihenfolge eurer Teemarkers auf der Teeleiste maßgeblich. Wer dort am weitesten vorne liegt, darf als erstes eine Aktion ausführen, danach entsprechend in Reihenfolge eurer Teemarkers. Wenn mehrere Teemarkers auf dem gleichen Feld liegen, dann ist immer zuerst an der Reihe, wessen Teemarkers weiter oben liegt. Die Reihenfolge der Teemarkers und damit die Spielreihenfolge kann sich von Stunde zu Stunde ändern.

Ihr führt nun je nach Farbe des Planungsmarkers eine Aktion in der Apotheke (weiß), im Dorf (blau) oder im Wald (grün) aus. Die dort verfügbaren Aktionen werden im Anschluß detailliert beschrieben. Weiterhin könnt ihr mit jeder Art von Planungsmarker die Aktion Experimentieren wählen, sofern diese nicht bereits zweimal an diesem Tag durchgeführt wurde. Dann steht sie erst am nächsten Tag wieder zur Verfügung.

Wenn ihr in der aktuellen Stunde einen Lehrlings-Planungsmarker in eurer Spielfarbe setzen musstet, um einen noch nicht ausgebildeten Lehrling zu betreuen, dann könnt ihr keine Aktion durchführen.

Wenn alle ihre Aktion ausgeführt haben, geht es so weiter zur nächsten Stunde des Tages, bis alle 9 Stunden vergangen sind. Nach jeder Aktion nehmt ihr den entsprechenden Planungsmarker wieder zurück in euren Vorrat.

Im Folgenden werden nun alle Aktionen beschrieben, die ihr im Dorf, in der Apotheke und im Wald durchführen könnt.

AKTIONEN IM DORF



Folgende Aktionen stehen im Dorf zur Verfügung:

- FORTBILDUNG BESUCHEN
- LEHRLING EINSTELLEN
- EINZELFORTBILDUNG BESUCHEN
- HÄNDLER BESUCHEN

FORTBILDUNG BESUCHEN

Durch Fortbildungen könnt ihr eure Fähigkeiten im Mischen, Pressen, Filtern und Erhitzen verbessern.

Jede Fortbildung beginnt zu einer bestimmten Zeit und dauert immer 2 Stunden. Ihr müsst also für diese beiden Stunden bei eurer Planung je einen Planungsmarker für Aktionen im Dorf auf diese beiden Stunden gelegt haben.

In der zweiten Stunden der Fortbildung verbessert ihr dann eure Fähigkeiten nach den Angaben auf der Fortbildungskarte, ihr schiebt also eure Marker auf den Fähigkeitsleisten eures Fähigkeits-Tableaus weiter, sofern das noch geht und ihr nicht am Ende der Leiste angekommen seid.

Ihr dürft auch mit mehreren Mitspielenden die gleiche Fortbildung besuchen.

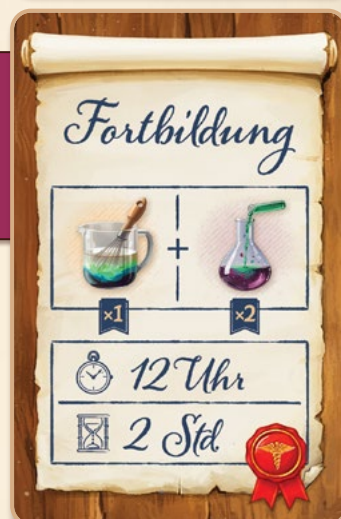
In manchen Fortbildungen erhaltet ihr 1 oder 2 zusätzliche Planungsmarker **1**. Nehmt euch Planungsmarker entsprechend der angegebenen Anzahl, die ihr dann zu eurem Vorrat an Planungsmarkern gebt. Diese ermöglichen euch mehr Aktionen des gleichen Typs in der Planungsphase. Wenn Ihr keine Planungsmarker nehmen wollt, dürft ihr stattdessen auch einmal experimentieren **2**. Dies ist zusätzlich zu den beiden Experimentiermöglichkeiten einer Runde erlaubt, es werden dabei keine Experimentiermarker entfernt.



WICHTIG: Bei einer bestimmten Fortbildung darf man zweimal experimentieren. Dies ist zusätzlich zu den beiden Experimentiermöglichkeiten einer Runde erlaubt, es werden dabei keine Experimentiermarker entfernt.



WICHTIG: Die Fähigkeit Pflanzenkunde könnt ihr nicht durch eine Fortbildung verbessern, sondern nur durch das Sammeln von Pflanzen im Wald oder durch Experimentieren.



EINZELFORTBILDUNG BESUCHEN

Durch eine Einzelfortbildung könnt ihr eine Fähigkeit (Mischen, Pressen, Filtern oder Erhitzen) um einen Punkt verbessern.

Dazu müsst ihr ein beliebiges Pflanzenplättchen abgeben. Die Einzelfortbildung dauert nur eine Stunde.

LEHRLING EINSTELLEN

Wenn ihr einen Lehrling einstellen wollt, dann wählt ihr aus den offen ausliegenden Lehrlingskarten eine aus und legt sie mit der Lehrlingsseite vor euch ab. Es wird nicht direkt eine neue Lehrlingskarte nachgelegt.

Ihr dürft nur Lehrlinge des Medikamententyps einstellen, von dem ihr noch keinen Lehrling oder Gesellen bei euch liegen habt. Das heißt, ihr dürft von jedem Medikamententyp nur einen Lehrling oder Gesellen haben.



AUSLAGE



In diesem Beispiel können die Lehrlinge für Salben und Spezialrezepte gewählt werden.

Für Tabletten und Tinkturen sind bereits Lehrling, bzw. Geselle, eingestellt worden.

Außerdem dürft ihr maximal 2 Lehrlinge gleichzeitig eingestellt haben.

Um einen weiteren einstellen zu können, müsst ihr mindestens einen davon vorher zum Gesellen ausbilden. Dabei wird die Karte gewendet (siehe Seite 18).

Den Bonus, der auf der Lehrlingskarte abgebildet ist, erhaltet ihr bereits, wenn ihr einen Lehrling durch Herstellung des entsprechenden Medikamententyps zum Gesellen ausbildet.

Ihr bekommt dann also einen einmaligen Bonus in Form von GP oder dauerhafte Vorteile beim Herstellen des Medikamententyps.



HÄNDLER BESUCHEN

Beim Händler könnt ihr Einrichtungsgegenstände kaufen, die euch ermöglichen, auf den 4 Bonusleisten des Spielplans vorzurücken und euch damit Boni zu erspielen.

Die passende Leiste könnt ihr über die Hintergrundfarbe des Gegenstandes identifizieren.

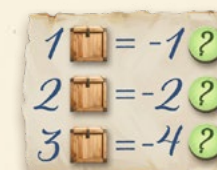


Weiterhin könnt ihr dort zusätzliche Mörser erwerben.

Der Händler hat nur zu den durch das Schild angegebenen Öffnungszeiten geöffnet. Nur in diesem Zeitintervall könnt ihr diese Aktion durchführen.

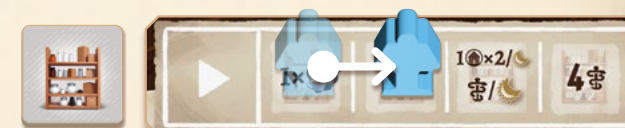


Die Gegenstände und Mörser liegen als Plättchen beim Händler aus. Ihr könnt pro Besuch bis zu 3 Gegenstände und Mörser erwerben. 1 Gegenstand oder Mörser kostet 1 Pflanze, 2 kosten 2 Pflanzen und 3 kosten 4 Pflanzen. Die Art der Pflanzen ist dabei beliebig.

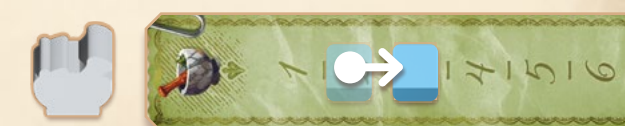


WICHTIG: Wenn ihr in der ersten Stunde der Öffnungszeiten einkauft, zahlt ihr insgesamt 1 beliebige Pflanze mehr. Wenn ihr in der letzten Stunde einkauft, dürft ihr 1 Pflanze weniger bezahlen.

Für jeden gekauften Einrichtungsgegenstand rückt ihr euren Bonusmarker auf der entsprechenden Bonusleiste um 1 Feld vor. Der Gegenstand kommt dann zurück in den dafür vorgesehenen Beutel.



Für jeden gekauften Mörser rückt ihr euren Marker auf der Mörserleiste eures Fähigkeits-Tableaus um 1 Feld vor. Der Mörser wird dann bis zum nächsten Tag neben dem Spielplan aufbewahrt und kommt am folgenden Tag ins Angebot zurück.



DIE BONUSLEISTEN

Auf den Bonusleisten erhaltet ihr je nach Fortschritt Vorteile einmalig oder für den Rest des Spiels oder direkt GP, die ihr auf der GP-Leiste mit eurem Marker voranzieht. Wenn ihr auf einer Bonusleiste auf dem letzten Feld angekommen seid, könnt ihr dort nicht mehr weiter voranziehen, ein entsprechender Gegenstand bringt euch also nichts. Vorteile, die ihr für den Rest des Spiels erhaltet, gelten natürlich auch noch, wenn euer Marker auf der Bonusleiste weiter voranschreitet.

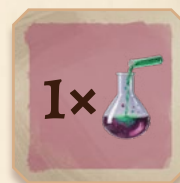
Für das Standard-Spiel sind die Leisten direkt auf dem Spielplan abgedruckt. Wenn ihr später mit anderen Bonusleisten spielen wollt, dann schaut im Anhang bei den optionalen Komponenten nach. Hier werden nur die Eigenschaften der Standard-Leisten beschrieben.

Auf dem ersten Feld jeder Leiste erhaltet ihr einen kleinen Vorteil für den Rest des Spiels:

• **Weiß** → Ihr dürft sofort und einmalig 1 Schritt auf der Teeleiste vorrücken.



• **Violett** → Ihr dürft sofort und einmalig einmal experimentieren, ohne einen Experimentiermarker zu entfernen.



• **Blau** → Ihr dürft sofort und einmalig 1 Schritt auf eurer Mörserleiste vorrücken.



• **Grün** → Ihr dürft sofort und einmalig 2 Pflanzen aus dem Beutel ziehen.



Auf dem zweiten und vierten Feld jeder Leiste erhaltet ihr GP, die ihr sofort auf der GP-Leiste voranzieht.

Auf dem dritten Feld erhaltet ihr unter anderem GP, die sich nach dem aktuellen Tag richten, an dem ihr diesen Vorteil erspielt (Montag 1 GP, Dienstag 2 GP usw.).

2☼/4☼/6☼

Außerdem gibt es dort einen großen Vorteil zu erlangen:

• **Weiß** → Ihr dürft einmal pro Tag eine Aktion, die ihr in der Apotheke ausführt, doppelt ausführen, also zweimal Tee herstellen, zwei Patienten nehmen oder zwei Medikamente herstellen. Diese Fähigkeit gilt bis zum Ende des Spiels.



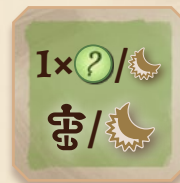
• **Violett** → Ihr dürft einmalig 3 Fähigkeitepunkte auf beliebige eurer Fähigkeiten verteilen und die entsprechenden Marker auf eurem Fähigkeits-Tableau voranziehen (nicht Pflanzenkunde).



• **Blau** → Ihr erhaltet sofort und einmalig 2 Mörser, zieht also auf der Mörserleiste auf eurem Fähigkeits-Tableau um 2 Felder voran.



• **Grün** → Ihr dürft einmal pro Tag bei einer Aktion im Wald eine beliebige Pflanze zusätzlich nehmen. Diese Fähigkeit gilt bis zum Ende des Spiels.



AKTIONEN IN DER APOTHEKE



Folgende Aktionen stehen in der Apotheke zur Verfügung:

- PATIENTEN ANNEHMEN
- MEDIKAMENT HERSTELLEN
- TEE HERSTELLEN

PATIENTEN ANNEHMEN

Nehmt euch eine der auf dem Spielplan ausliegenden Patientenkarten, legt sie neben euer Fähigkeits-Tableau und platziert darauf einen Uhrzeitmarker mit der aktuellen Uhrzeit.

Ihr habt nun eine Bestellung entgegen genommen und müsst irgendwann das entsprechende Medikament herstellen.

Ihr dürft maximal zwei aktive Patientenkarten ausliegen haben. Erst wenn ihr mindestens eine davon erfüllt habt, könnt ihr wieder neue Patienten annehmen.

Nun wird eine neue Patientenkarte vom Stapel gezogen und auf das freigewordene Feld gelegt.

Wenn sich keine Patienten mehr im Stapel befinden, können dann auch nur noch die Patienten angenommen werden, die noch ausliegen. Der Stapel wird nicht aus abgelegten Patientenkarten neu gemischt.

Die Angaben auf den Patientenkarten werden im folgenden Abschnitt erklärt.



..... AUSLAGE (3-Spielerspiel)



MEDIKAMENT HERSTELLEN

Ihr müsst diese Aktion wählen, um einen Patienten zu bedienen, den ihr angenommen und als Karte neben euer Tableau gelegt habt.

Ihr habt dafür nach dem Nehmen der Karte genau einen Tag Zeit. Ihr müsst das Medikament also spätestens in der Stunde des folgenden Tages herstellen, an die ihr die Karte ausgelegt habt. An die Uhrzeit erinnert euch auch der Uhrzeitmarker, den ihr auf der Karte platziert habt.

Wenn ihr das schafft, bekommt ihr je nach Angabe auf der Karte den angegebenen Lohn. Wenn ihr es nicht schafft, ist der Patient unzufrieden und ihr erhaltet einen GP-Minuspunkt.

Wenn ihr den Patienten bedient habt oder die Frist abgelaufen ist, entfernt ihr die Karte wieder von eurem Tableau. Sie kommt aus dem Spiel. Den Uhrzeitmarker nehmt ihr zurück zu eurem Vorrat.

Ihr könnt auch jederzeit einen Patienten, den ihr noch nicht bedient habt, freiwillig ablehnen und die Karte abgeben. Dann müsst ihr aber ebenfalls einen GP abgeben.

Wenn ihr durch freiwillige Abgabe oder Überschreiten der 24 Stunden einen Patienten abgibt, dann geschieht das auf jeden Fall am Beginn der aktuellen Stunde vor eurer Aktion. Den Uhrzeitmarker mit der aktuellen Stunde könnt ihr dann direkt wieder verwenden, wenn eure aktuelle Aktion „Patienten annehmen“ ist.

Um die Patienten fachgerecht bedienen zu können, müsst ihr die Angaben auf den Patientenkarten beachten.

Auf der Patientenkarte findet ihr die Angabe, welches Medikament benötigt wird **1** und was für die Herstellung erforderlich ist (Pflanzen **2** und Fähigkeiten **3**).

Es gibt die Medikamententypen Tabletten, Salben, Tinkturen und Spezialrezepte.



Salbe



Tabletten



Tinktur



Spezialrezept

Bei manchen Patienten könnt ihr zwischen zwei Medikamenten wählen (Beispiel siehe rechts). Es wird in diesem Fall nur eines der beiden Medikamente benötigt.

Von den abgebildeten Pflanzen wird je 1 Exemplar gebraucht. Bei Spezialrezepten könnt ihr aus dem Pflanzenarten Wurzeln, Kräutern und Pilzen insgesamt 3 Stück beliebig zusammenstellen. Die eingesetzten Pflanzen gebt ihr aus eurem Vorrat ab und legt sie in einen Pflanzen-Ablagebereich neben dem Spielplan.

Bei jedem Medikament ist angegeben, welche Stufe die benötigten Fähigkeiten mindestens haben müssen. Dies ist die Zahl im schwarzen Siegel links **4**. Dabei ist ein entsprechender Stand in Pflanzenkunde immer notwendig, die anderen Fähigkeiten variieren je nach Medikamententyp.

WICHTIG: Wenn ihr die entsprechenden Fortbildungsstände für die benötigten Fähigkeiten nicht besitzt, könnt ihr dieses Medikament zur Zeit nicht herstellen. Trotzdem dürft ihr diese Patienten natürlich grundsätzlich annehmen.

Das hergestellte Medikament hat bei der Herstellung dann eine bestimmte Qualitätsstufe, die eurer niedrigsten zur Herstellung benötigten Fähigkeit entspricht.

Beispiel: Wenn ihr eine Tablette herstellt und sich eure Fähigkeit Pflanzenkunde auf Stufe 4 sowie eure Fähigkeit Pressen auf Stufe 3 befindet, dann hat die Tablette nach Herstellung die Qualitätsstufe 3.

LICHTSUCHT 1

1 = 2 GP 2 = 4 GP 3 = 6 GP 4 = 8 GP

4 (Siegel) 1 (Medikament) 2 (Pflanzen) 3 (Fähigkeiten)

HIRNTRÄGHEIT 6

6 = 6 GP 7 = 8 GP 8 = 10 GP 9 = 12 GP

4 (Siegel) 6 (Medikament) 2 (Pflanzen) 3 (Fähigkeiten)

Jede 3 beliebige

Wenn Ihr Tinkturen herstellt, könnt ihr beliebig viele weitere Pilze hinzufügen, um die Qualitätsstufe um jeweils 1 Punkt zu erhöhen. Pro eingesetzten Pilz müsst ihr jedoch einen GP abgeben. Dies kann auch dazu verwendet werden, die notwendige Mindeststufe zu erreichen. Dabei müsstet ihr dann für jeden Punkt Differenz, der zwischen euren relevanten Fähigkeiten und der Mindeststufe liegt, einen Pilz einsetzen. Die Fähigkeiten werden dadurch nicht auf eurem Tableau erhöht, sondern nur temporär für dieses Medikament angehoben.

BEISPIEL: Ihr wollt eine Tinktur mit Mindeststufe 5 herstellen. Eure Fähigkeit Pflanzenkunde ist bei 4 und Filtern bei 3. Damit müsst Ihr neben den üblichen Pflanzen mindestens 3 Pilze einsetzen (und 3 GP abgeben), um die Tinktur herstellen zu können (1 für Pflanzenkunde und 2 für Filtern).

5 (Siegel) 3 (Medikament) 4 (Pflanzen) 3 (Fähigkeiten)

4 (Qualitätsstufe) 1 2 4 5 (GP) -3 (Pilz) -2 (GP)

Wenn ihr das Medikament innerhalb der Frist herstellen könnt, dann erhaltet ihr je nach Angabe auf der Karte einen entsprechenden Lohn.

Folgende Arten von Lohn kommen vor:

Festbetrag

Wenn ihr das Medikament erfolgreich und fristgerecht herstellt, erhaltet ihr die auf der Karte angegebene Anzahl an GP.

4 GP

Qualitativ

Wenn ihr das Medikament erfolgreich und fristgerecht herstellt, erhaltet ihr die auf der Karte angegebene Anzahl an GP abhängig von der Qualitätsstufe, die das Medikament bei der Herstellung erreicht (also entsprechend eurer niedrigsten bei der Herstellung benötigten Fähigkeit).

1 = 2 GP 3 = 6 GP
2 = 4 GP 4 = 8 GP

Zeitbezogen

Wenn ihr das Medikament erfolgreich und fristgerecht herstellt, erhaltet ihr die auf der Karte angegebene Anzahl an GP abhängig von der Zeit, die seit der Bestellung vergangen ist. Es zählen nur die aktiven Stunden, also die Stunden, in denen ihr Aktionen durchgeführt habt (oder Lehrlinge betreuen musstet). Beispiel: Wenn ihr einen Patienten nachmittags um 3 Uhr (15 Uhr) annehmt und das Medikament am nächsten Tag um 10 Uhr herstellt, dann sind 4 Stunden vergangen (3 bis 4 Uhr, bis 8 Uhr, bis 9 Uhr, bis 10 Uhr).

1-3 Std. = 8 GP
4-7 Std. = 4 GP
8+ Std. = 2 GP

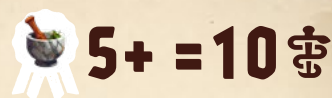
Mehrfach

Hier dürft ihr das Medikament auch mehrfach herstellen. Dazu müsst ihr aber pro Einheit die entsprechende Anzahl an Pflanzen ausgeben. Je nach Anzahl (maximal dreimal) erhaltet ihr dann eure GP.

1x = 5 GP
2x = 9 GP
3x = 14 GP

Mörserstufe

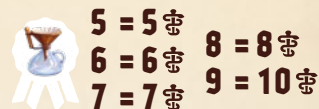
Hier benötigt ihr zusätzlich zu den normalen Bedingungen noch eine Mindeststufe auf eurer Mörserleiste. Wenn ihr diese nicht erreicht habt, könnt ihr dieses Medikament nicht herstellen.



5+ = 10

Maximalstufe

Hier wird für die Wertung der GP die höchste Stufe der für die Herstellung benötigten Fähigkeiten herangezogen. Die Bedingung zur Herstellung gilt aber wie immer für die am wenigsten weit ausgebildete Fähigkeit.



5 = 5
6 = 6
7 = 7
8 = 8
9 = 10

Schnellrezept

Dieses Rezept könnt ihr auch direkt aus der Auslage auf dem Spielplan herstellen, ohne euch den Patienten vorher mit einer Aktion zu nehmen. Ihr müsst aber natürlich wie bei jedem Rezept die Bedingungen erfüllen und die entsprechenden Pflanzen abgeben. Wenn ihr das nicht könnt oder wollt, dürft ihr die Karte aber auch wie alle anderen mit der Aktion „Patienten annehmen“ zu euch holen und normal bedienen. Die Punktzahl bleibt in beiden Fällen gleich.

9

Kann direkt aus der Auslage heraus behandelt werden.

LEHRLING ZUM GESELLEN AUSBILDEN

Die Ausbildung von Lehrlingen zu Gesellen ist keine zu wählende Aktion. Wenn ihr einen Lehrling eingestellt habt und ihr stellt danach das auf der Lehrlingskarte geforderte Medikament her, dann wird der Lehrling automatisch zum Gesellen befördert.

Dreht die Lehrlingskarte auf die Gesellenseite. Ihr erhaltet nun den entsprechenden Vorteil einmalig oder für den Rest des Spiels.

Ihr dürft nur einen Lehrling jedes Medikamententyps besitzen und ausbilden, also könnt ihr maximal 4 verschiedene Gesellen besitzen.

Gesellen bringen euch Vorteile im Spiel, entweder einmalig oder dauerhaft. Dauerhafte Vorteile gelten auch direkt an dem Tag, an dem ihr den Gesellen ausgebildet habt.



Folgende Vorteile sind möglich:

4

Ihr erhaltet einmalig eine bestimmte Anzahl an GP.

+2

Immer wenn ihr ein bestimmtes Medikament herstellt, dürft ihr auf der Leiste Pflanzenkunde um 2 Felder voranziehen.

+1

Immer wenn ihr ein bestimmtes Medikament herstellt, dürft ihr auf einer bestimmten Fähigkeits-Leiste (Erhitzen, Filtern, Pressen, Mischen) um 1 Feld voranziehen.

Bei Herstellung von Salbe:

4

Immer wenn ihr ein bestimmtes Medikament herstellt, bekommt ihr eine bestimmte Anzahl an zusätzlichen GP.

Zwei zusätzliche Tees.
(Zutaten müssen bezahlt werden).

Ihr dürft einmal pro Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt bis zu zwei Tee zusätzlich und ohne Aktion herstellen, müsst aber die normalen Pflanzen dafür abgeben.

Mache
1x Experiment
pro Tag.

Ihr dürft einmal pro Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal experimentieren. Dies ist zusätzlich zu den beiden Experimentiermöglichkeiten einer Runde erlaubt, es werden dabei keine Experimentiermarker entfernt.

Erhalte
1x übriggebliebenen
Gegenstand
für 1x
nach Ladenschluss.

Ihr dürft einmal pro Tag direkt nach der Stunde, in der der Händler schließt, einen der übrig gebliebenen Gegenstände erwerben, müsst dafür aber eine beliebige Pflanze abgeben. Wenn beim Händler keine Gegenstände übrig geblieben sind, verfällt diese Option für diesen Tag. Wenn jemand die gleiche Fähigkeit über die Persönlichkeitskarte hat, geht die Persönlichkeitskarte vor und darf zuerst wählen.

Ziehe 2x
pro Tag
aus dem Beutel.

Ihr dürft einmal pro Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt 2 Pflanzen aus dem Beutel ziehen.

TEE HERSTELLEN

Um eure Position auf der Teeleiste zu verbessern und damit früher am Zug zu sein, könnt ihr Tee herstellen. Eine Veränderung der Reihenfolge wirkt sich dabei direkt in der nächsten Stunde des Tages aus.

Pro Aktion dürft ihr maximal so viel Tee herstellen wie ihr Mörser besitzt, also entsprechend der Position eures Markers auf der Mörserleiste eures Fähigkeits-Tableaus. Ihr dürft aber auch weniger Tee herstellen.

Pro hergestelltem Tee müsst ihr entweder 1 Wurzel- oder 1 Kräuter-Plättchen abgeben.

Ihr rückt dann pro hergestelltem Tee ein Feld mit eurem Marker auf der Teeleiste weiter. Wenn auf dem Zielfeld bereits Marker stehen, setzt ihr euren Marker obenauf.

Damit die Teeleiste ausreicht, werden die Marker immer dann wieder in Richtung Anfang der Leiste verschoben, wenn keiner von euch mehr auf dem Anfangsfeld der Leiste steht.



BEISPIEL: Vor der Aktion Tee herstellen befanden sich eure Marker in den folgenden Positionen: Hellblau auf 0, Gelb auf 2, Rot auf 6.

Nun stellt die hellblaue Spielerin, deren Marker sich noch auf der 0 befindet, 3 Einheiten Tee her. Sie zieht also ihren Marker auf das Feld 3 der Leiste. Anschließend werden alle Marker um 2 Felder in Richtung Anfang der Leiste verschoben, so dass der niedrigste Marker, hier der gelbe Marker, der sich vorher auf der Ziffer 2 der Leiste befand, nun auf der Ziffer 0 steht. Hellblau steht nun auf 1 und Rot auf 4. Die Abstände der Marker bleiben dabei gleich, aber die Leiste kann nun wieder besser nach oben hin ausgespielt werden.



Ihr dürft durch diese Aktion nicht so viel Tee herstellen, dass ihr über das Ende der Leiste hinaus ziehen müsstet. Wenn euer Marker zusammen mit anderen am Ende der Leiste übereinander steht und ihr stellt Tee her, dann wandert der Marker auf jeden Fall im Stapel ganz nach oben.

Am Spielende erhaltet ihr entsprechend eurer Position auf der Teeleiste GP. Dies wird im Abschnitt SPIELENDE (siehe Seite 23) beschrieben.

AKTIONEN IM WALD



Im Wald steht nur eine Aktion zur Verfügung

• PFLANZEN SAMMELN

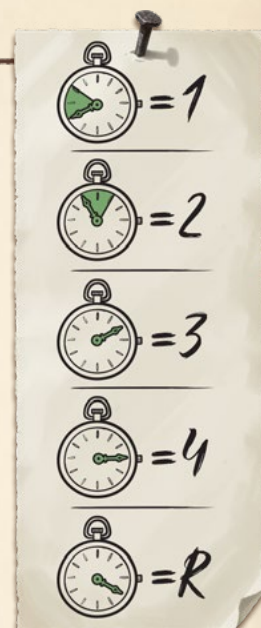
PFLANZEN SAMMELN

Abhängig von der Uhrzeit, in der ihr den Wald besucht, dürft ihr euch eine bestimmte Anzahl beliebiger Pflanzenplättchen aus der Auslage im Wald nehmen.

Von 8 bis 10 Uhr dürft ihr dabei 1 Pflanze, von 11 bis 13 Uhr dürft ihr 2 Pflanzen, um 14 Uhr dann 3 Pflanzen und um 15 Uhr sogar 4 Pflanzen nehmen.

Die restlichen Pflanzen werden gleichmäßig unter allen aufgeteilt, die diese Aktion um 16 Uhr gewählt haben. Dabei dürft ihr euch in der aktuellen Reihenfolge immer so lange eine Pflanze aussuchen, bis alle restlichen Pflanzen aus dem Wald verteilt sind.

Diese legt ihr vor euch ab und könnt sie nun für vielerlei Aktionen verwenden. Die Anzahl an Pflanzen, die ihr besitzen dürft, ist nicht begrenzt.



PFLANZENKUNDE

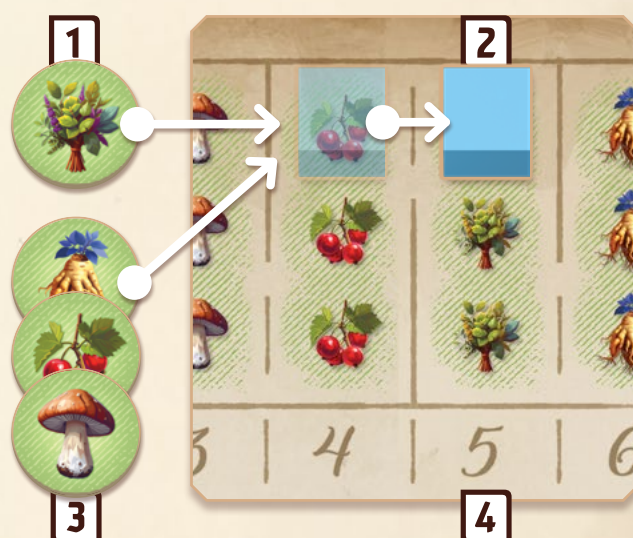
Durch das Sammeln von Pflanzen könnt ihr eure Fähigkeit in Pflanzenkunde verbessern.

Dabei dürft ihr den Marker auf eurem Fähigkeits-Tableau immer dann um ein Feld vorrücken, wenn die gerade gesammelte Pflanze **1** der Abbildung auf dem nächsten freien Feld der Leiste entspricht **2**. Dabei müsst ihr die Pflanze nicht abgeben.

Ihr dürft den Marker auch um ein Feld weiterziehen, wenn die gesammelte Pflanze nicht der Abbildung auf dem nächsten freien Feld entspricht **3**. Dabei müsst ihr die Pflanze dann aber wieder abgeben.

Dies ist also eine Möglichkeit, sich in Pflanzenkunde zu verbessern, wenn man nicht die passende Pflanze sammeln kann oder will. Diese Option ist freiwillig, steht aber nur während der Aktion im Wald zur Verfügung, nicht zu anderen Zeitpunkten.

Die aktuelle Stufe eurer Fähigkeit in Pflanzenkunde wird immer unter der Skala **4** angezeigt und richtet sich nach der Spalte, in der euer Marker aktuell steht.



WICHTIG: Pflanzenkunde erhöht sich auf diese Weise nur durch das Sammeln von Pflanzen im Wald. Bei allen anderen Gelegenheiten, bei denen ihr Pflanzen erhaltet, erhöht sich die Pflanzenkunde nicht.

PFLANZEN ABLEGEN UND TAUSCHEN

Alle Pflanzen, die ihr abgeben müsst, kommen nicht direkt zurück in den Beutel, sondern werden neben dem Spielplan aufbewahrt.

Erst wenn der Beutel beim Auffüllen des Waldes am Tagesende leer wird, werden die so gesammelten Pflanzen wieder in den Beutel gegeben.

WICHTIG: Ihr könnt zu jeder Zeit zwei beliebige, auch verschiedene Pflanzen gegen eine andere Pflanze eintauschen, auch mehrmals. Dazu legt ihr die beiden Pflanzen, die ihr abgeben wollt, zu den anderen neben den Spielplan, und nehmt euch die gewünschte Pflanze, entweder aus den abgelegten Pflanzen oder aus dem Beutel, wenn sie bei den abgelegten Pflanzen nicht vorhanden ist.



EXPERIMENTIEREN

Für diese Aktion ist es unerheblich, welchen Ort (Apotheke, Dorf, Wald) ihr zur entsprechenden Zeit besucht. Ihr könnt mit jeder Art von Planungsmarker experimentieren.

Die Aktion kann aber insgesamt von euch allen zusammengekommen nur zweimal am Tag durchgeführt werden.

Bei jeder Durchführung entfernt ihr einen der beiden Marker **1**, die neben dieser Aktion auf dem Spielplan liegen, und legt ihn neben den Spielplan.

Wenn beide Marker entfernt sind, kann diese Aktion an diesem Tag nicht mehr durchgeführt werden.

Zum Experimentieren würfelt ihr einmal mit dem Würfel. Dann verrät euch die Tabelle **2**, welche eurer Fähigkeiten ihr damit verbessert habt.

Ihr rückt den entsprechenden Marker auf eurem Fähigkeits-Tableau weiter, sofern er nicht das Ende der Skala erreicht hat.

Bei einer 6 könnt ihr eine beliebige Fähigkeit auswählen und um 1 Feld (oder bei Pflanzenkunde um 2 Felder) erhöhen.



ENDE DES TAGES

Wenn ihr alle eure letzte Aktion des Tages um 16 Uhr durchgeführt habt, endet der aktuelle Tag. Nun werden einige Dinge für den nächsten Tag vorbereitet. Wenn bereits Freitag ist, endet das Spiel. Dann geht es im Abschnitt Ende des Spiels weiter.

1. Füllt den Wald je nach Zahl der Mitspielenden mit neuen Pflanzenplättchen aus dem Beutel auf. Wenn der Beutel dabei leer wird, gebt alle neben dem Spielplan gesammelten Pflanzenplättchen wieder hinein.
2. Entfernt die zwei Fortbildungskarten und legt zwei neue aus.
3. Entfernt das aktuelle Plättchen mit den Händler-Öffnungszeiten. Das nächste Plättchen wird nun sichtbar und gilt für den kommenden Tag.
4. Legt alle noch beim Händler vorhandenen Einrichtungsgegenstände zurück in den Beutel. Zieht dann je nach Zahl der Mitspielenden neue Gegenstände und legt sie aus.
5. Legt die beiden Mörser wieder auf die entsprechenden Felder des Händlers.
6. Legt je nach Zahl der Mitspielenden neue Lehrlinge aus. Noch ausliegende Lehrlinge werden nicht entfernt, auf diese Felder werden also keine neuen Lehrlinge gelegt. Ausnahme: wenn bei 2 oder 3 Mitspielenden einer oder mehrere der noch ausliegenden Lehrlinge für den kommenden Tag blockiert sind, dann werden diese Lehrlinge entfernt und auf den entsprechenden Stapel zurück gelegt.

Denkt daran: Für jeden Lehrling, den ihr am vergangenen Tag nicht zum Gesellen ausbilden konntet, müsst ihr in der Planungsphase eine Stunde des kommenden Tages mit einem Marker in eurer Spielfarbe blockieren.

7. Schiebt den Tagesmarker um einen Tag weiter. Der neue Tag beginnt mit der Planungsphase.



In diesem 3-Spieler-Spiel sind am anstehenden Tag 2 die Lehrlinge für Spezialrezepte blockiert. Es werden daher nur die leeren Felder 1 und 3 neu belegt. Der vorhandene Lehrling auf Feld 2 bleibt liegen.

ENDE DES SPIELS

Wenn ihr alle die letzte Aktion des Freitages durchgeführt habt, endet das Spiel und die Schlussabrechnung wird eingeleitet. Zieht dabei euren GP-Marker auf der Leiste entsprechend der GP vor, die ihr nun erhaltet. Wenn ihr das Ende der Leiste erreicht, nehmt euch einen 100er-Marker und zieht entsprechend weiter.

Ihr habt jedoch vorher noch die Möglichkeit, mit euren restlichen Pflanzen weitere Medikamente herzustellen, deren Patientenkarten noch bei auch am Tableau liegen. Dafür erhaltet ihr dann GP gemäß der Stufe und Art der fertigen Medikamente:

	Tabletten	Salbe	Tinktur	Spezialrezept
Stufe 1 bis 5	1 GP	1 GP	3 GP	2 GP
Stufe 6 bis 7	2 GP	2 GP	4 GP	3 GP
Stufe 8 bis 9	3 GP	3 GP	5 GP	4 GP

ANMERKUNG: Für auf diese Weise hergestellte Medikamente werden keine Lehrlinge mehr ausgebildet, die ihr eventuell noch habt.

Für alle Patienten, die ihr nicht mehr bedienen könnt, müsst ihr euch je einen GP abziehen.

- Je nach eurer Position auf der Teeleiste erhaltet ihr nun folgende GP: 10 GP für die erste Position, 6 GP für die zweite Position und 3 GP für die dritte Position. Hierbei liegt bei Gleichstand auch wieder vorne, wer oben auf anderen Markern liegt.
- Außerdem erhaltet ihr so viele GP wie eure Marker-Position auf der Teeleiste angibt. Beispiel: Wenn euer Marker auf Feld 7 der Leiste steht, erhaltet ihr dafür weitere 7 GP.
- Wenn ihr das Ende der Leiste Pflanzenkunde mit eurem Marker erreicht habt, erhaltet ihr dafür 8 GP.
- für eure Gesellen erhaltet ihr GP entsprechend dieser Tabelle. Für nicht ausgebildete Lehrlinge bekommt ihr keine GP.

Zahl der Gesellen	1	2	3	4
Genesungspunkte	0	4	9	18

- Für eure am wenigsten weit ausgebildete Fähigkeit (einschließlich Pflanzenkunde, aber ohne die Mörserleiste) erhaltet ihr GP entsprechend dieser Tabelle.

Fähigkeitsstufe	2	3	4	5	6	7	8	9
Genesungspunkte	3	6	10	14	19	24	30	36

Wer so am meisten GP erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den gleichauf liegenden Mitspielenden auf der Teeleiste am weitesten vorne liegt.

SOLOMODUS

Damit du Tinctura auch alleine spielen kannst, liegt dem Spiel zusätzliches Material für den Solomodus bei. Beim Solomodus spielst du gegen eine fiktive Mitspielerin: Melanie. Sie wird über Solokarten gesteuert und hat gewisse Prioritäten bei den Aktionen.

Der Solomodus hat 4 Schwierigkeitsstufen. Für das erste Solospiel empfehlen wir dir, in Stufe 1 zu spielen.

Zusätzliches Spielmaterial:

12 Solo-
karten



1 Prioritäten-
karte



9 Händlerkarten



3 Lehrlingsmarker



(3 Fähigkeitsmarker einer
ungenutzten Spielerfarbe)

SPIELAUFBAU

- Baue das Spiel für ein normales Spiel mit 2 Mitspielenden auf.
- Melanie und du bekommen jeweils auch ein Fähigkeits-Tableau, das normal bestückt wird.
- Ein Tableau für die Zeitplanung bekommst nur du, Melanie benötigt keins.
- Mische die Händlerkarten und lege sie neben dem Händler als verdeckter Stapel bereit.
- Mische die Solokarten und lege den Stapel verdeckt vor dir ab.
- Es muss zufällig bestimmt werden, welcher der beiden ausliegenden Lehrlinge einen und welcher zwei Lehrlingsmarker erhält. Würfle dafür den Würfel und lege bei einer 1-3 einen Lehrlingsmarker auf den ersten Lehrling und zwei auf den zweiten Lehrling. Bei einer 4-6 machst du es genau anders herum.
- Lege die Prioritätenkarte in Sichtweite. Sie dient als Information für dich.
- Dein Teemarkers liegt auf dem von Melanie auf dem Startfeld der Teeleiste.
- Du darfst 1 Zutat aus dem Beutel für dich ziehen und 2 Zutaten für Melanie.

SPIELABLAUF

Wenn ein neuer Tag beginnt, dann planst Du ganz normal deinen Tagesablauf.

Dann führst du je nach Platzierung auf der Teeleiste deine und Melanies Aktion in der korrekten Reihenfolge durch.

Wenn Melanie am Zug ist, dann deckst du eine Solokarte auf. Die aufgedeckten Karten legst du so nebeneinander, dass Du immer gut erkennen kannst, welche Karte du in welcher Stunde gezogen hast.

Auf einer Solokarte sind die drei Aktionsbereiche des Spielplans in einer bestimmten Reihenfolge angegeben. Die Zusatztexte beziehen sich auf die Schwierigkeitsstufen 2 bis 4. Ignoriere sie bitte im ersten Solospiel. Sie werden weiter unten erklärt.

Du musst zuerst versuchen, eine Aktion aus dem oberen Bereich 1 durchzuführen. Wenn dies nicht möglich ist, dann führst du eine Aktion aus dem mittleren Bereich 2 der Karte durch. Ist auch dies nicht möglich, dann kommt der untere Bereich 3 an die Reihe. Sollte auch das nicht gehen, wird Melanie die Aktion „Experimentieren“ wählen. Sie darf das beliebig oft tun und ist nicht an die Begrenzung von 2 Experimenten am Tag gebunden.

Innerhalb der Bereiche gibt es ebenfalls eine Priorität, welche Aktionen Melanie bevorzugt (siehe Prioritätenkarte). Du gehst die Prioritäten der Reihe nach durch, um die mögliche Aktion zu bestimmen. Wenn keine davon möglich ist, gehe wie oben beschrieben zum nächsten Bereich über.



Die Prioritäten sind:

- **Apotheke:** Rezept herstellen, Patient nehmen, Tee herstellen.
- **Dorf:** Fortbildung besuchen, Händler besuchen, Lehrling nehmen, Einzelfortbildung.
- **Wald:** Zutaten nehmen.

AKTIONEN IN DER APOTHEKE



Hier findest du die Details zu Melanies Aktionen in der Apotheke:

REZEPT HERSTELLEN

Wenn Melanie die Pflanzen und die erforderlichen Stufen für ein Rezept hat, dann wird es hergestellt.

Patienten unterliegen dabei nicht der 24-Stunden-Regel. Sie bleiben, bis das Rezept hergestellt wird. Wenn beide Patienten bedient werden könnten, dann wird zunächst das Rezept hergestellt, das früher genommen wurde (also der Patient, der links vom anderen liegt).

Bei Zeitwertungen wird immer die mittlere Zeitstufe angenommen. Bei verschiedenen Stufen wird die höchstmögliche hergestellt. Bei Mehrfachrezepten wird so viel wie möglich hergestellt. Schnellrezepte stellt Melanie nicht her, kann sie aber normal als Patient nehmen.

PATIENTEN NEHMEN

Sollte Melanie noch keine 2 Patientenkarten bei sich liegen haben, nimmt sie einen weiteren Patienten. Der früher genommene Patient liegt dabei immer links vom zweiten.

Dabei wird der Patient genommen, für dessen Fertigstellung am wenigstens Steigerung der Fähigkeiten notwendig ist. Gibt es dabei einen Gleichstand, dann wird der Patient genommen, für den mehr Zutaten bereits im Vorrat verfügbar sind. Herrscht auch hier Gleichstand, wählst du einen Patienten aus.

TEE HERSTELLEN

Besitzt Melanie mindestens eine Wurzel oder ein Kraut, dann stellt sie Tee her.

Sie stellt immer so viel Tee her, wie sie passende Pflanzen zur Verfügung hat und ihre Mörserstufe erlaubt. Zur Verfügung heißt hier, dass die Pflanzen nicht auf Patientenkarten liegen dürfen (siehe unten).

AKTIONEN IM DORF



Hier findest du die Details zu Melanies Aktionen im Dorf:

FORTBILDUNG BESUCHEN

Wenn in der aktuellen Stunde eine Fortbildung stattfindet, dann nimmt Melanie daran teil. Sie benötigt dafür nur eine Stunde. Falls sie bereits in der ersten Stunde eine bestimmte Fortbildung besucht hat, kann sie in der zweiten Stunde dieser Fortbildung nicht erneut daran teilnehmen.

Sollte ein zusätzlicher Planungsmarker Teil der Fortbildung sein, wird Melanie stattdessen experimentieren.

HÄNDLER BESUCHEN

Wenn der Händler geöffnet hat und Melanie mindestens eine frei verfügbare Pflanze besitzt, besucht sie den Händler.

Dazu deckst du eine Händlerkarte auf. Dort ist angegeben, wie viele Gegenstände Melanie maximal erwerben kann **1**. Sie kauft dann auch so viele, wie ihr erlaubt sind und ihre frei verfügbaren Pflanzen möglich machen.

Auf der Händlerkarte ist markiert, welche Gegenstände Melanie kauft und in welcher Reihenfolge **2**.

Wenn Melanie einen Mörser kaufen soll, sie durch den Kauf eines blauen Gegenstandes aber auch auf der Bonusleiste Mörser bekommen würde, so kauft sie statt des Mörsers den blauen Gegenstand.

Sollte der Stapel der Händlerkarte aufgebraucht sein, dann mische ihn einfach wieder neu.



LEHRLING NEHMEN

Sollte Melanie weniger als 2 Lehrlinge haben, wird sie einen weiteren nehmen, wenn ein passender verfügbar ist, von deren Typ sie nicht bereits einen Lehrling oder Gesellen besitzt.

Dabei bevorzugt sie den Lehrling, auf dem 1 Lehrlingsmarker liegt. Wenn dieser nicht passt, nimmt sie den anderen (soweit dieser passt).

AUSNAHME: Wenn sie bereits einen Patienten ausliegen hat, dessen Rezepttyp mit dem Lehrling mit den 2 Lehrlingsmarkern identisch ist (und keinen Patienten mit dem Typ des Lehrlings mit 1 Marker), bevorzugt sie diesen Lehrling.

EINZELFORTBILDUNG

Hat Melanie mindestens eine frei verfügbare Pflanze, dann besucht sie eine Einzelfortbildung.

Dabei zahlt sie in folgender Priorisierung, soweit verfügbar: **BEEREN → PILZE → KRÄUTER → WURZELN**

Für die Auswahl der Fähigkeit, die sie verbessert, gilt folgende Priorisierung:

- Eine Fähigkeit, die sie für ausliegende Patienten benötigt. Dabei wird die länger liegende Patientenkarte bevorzugt. Bei Patienten mit zwei Rezepten zur Auswahl wird der Typ bevorzugt, für den noch am wenigsten Steigerung notwendig ist. Bei Gleichstand entscheidest du.
- Falls dies nicht notwendig ist, dann wählt Melanie die am geringsten ausgebildete Fähigkeit. Bei Gleichstand gilt die Reihenfolge auf dem Tableau: Pressen, Erhitzen, Mischen, Filtern.

AKTIONEN IM WALD



Hier findest du die Details zu Melanies Aktionen im Wald:

Zutaten nehmen

Melanie nimmt sich so viele Pflanzen, wie es die aktuelle Uhrzeit erlaubt. Dabei beachtet sie folgende Prioritäten:

- Die Pflanze wird für die Erfüllung von Patientenkarten benötigt.
- Wenn dies nicht notwendig ist, nimmt sie die Pflanzenart, die am wenigsten im Wald verfügbar ist.
- Bei Gleichstand wählt sie eine Wurzel oder ein Kraut, da sie dies für die Teeaktion benötigt. Die Wurzel geht dabei vor.
- Für jede gesammelte Pflanze rückt Melanie den Marker der Pflanzenkundeleiste einen Schritt vor. Dabei werden die dort aufgedruckten Pflanzen ignoriert.

ENDE DES TAGES

Neben den normalen Tätigkeiten am Ende des Tages führst du im Solomodus noch folgende Aktionen durch:

- Sammle die Solokarten wieder ein und mische sie für den nächsten Tag.
- Nimm die beiden Lehrlingsmarker wieder an dich und verteile sie neu auf den aktuell ausliegenden Lehrlingen. Am fünften und letzten Tag der Woche werden keine Lehrlingsmarker mehr verteilt, da nun kein Lehrlingsfeld blockiert wird.

WEITERE BESONDERHEITEN

Außerdem musst du im Solomodus noch diese Punkte beachten:

- Immer wenn Melanie Pflanzen bekommt, überprüfst du, ob sie diese für die Herstellung von Rezepten benötigt. Ist dies der Fall, legst du die Pflanzen direkt auf die Patientenkarten (zuerst genommene bevorzugt). Wenn sie einen neuen Patienten nimmt und passende Zutaten im Vorrat hat, werden diese ebenfalls direkt auf die Karte gelegt. Diese Zutaten sind nun für andere Aktionen „nicht mehr verfügbar“ (siehe oben).
- Bei Patienten hat immer die länger ausliegende Karte Priorität.
- Bei Patientenkarten mit zwei Rezepten wird das obere priorisiert, aber wenn das untere vor dem oberen möglich ist, dann wird es auch hergestellt.
- Grundsätzlich gibt Melanie bei beliebigen Pflanzen eher die aus, die sie nicht für Tee benötigt. Sie behält also eher Wurzeln und Kraut.
- Vorteile von Gesellen, die nicht ohnehin bestimmten Aktionen zugeordnet sind, setzt Melanie immer so früh wie möglich ein. Gleiches gilt für dauerhafte Fähigkeiten, die sie auf den Bonusleisten erreicht hat.
- Melanie tauscht keine Pflanzen nach der normalen Tauschregel (2:1).
- Im Solomodus werden keine Zusatzkarten (Persönlichkeiten, Ereignisse, private oder offene Ziele) sowie keine alternativen Bonusleisten verwendet. Natürlich darfst du das auf eigenes „Risiko“ tun, hier gilt dann einfach die „goldene Regel“ (siehe unten).

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Die Anmerkungen für die Schwierigkeitsstufen **2** bis **4** sind auf den Solokarten entsprechend markiert.

Eine Anmerkung kommt nur zur Anwendung, wenn sie in dem Bereich der Karte steht und außerdem zu der Aktion passt, die durch die oben beschriebene Prioritäten-Ermittlung zur Ausführung kommt. Andernfalls kannst du die Anmerkung ignorieren. Bei höheren Schwierigkeitsstufen sind jene darunter weiterhin aktiv (d.h. beim Spiel mit Stufe 4 werden auch die Stufen 1, 2, und 3 abgehandelt.)

DIE GOLDENE REGEL

Wenn im Solomodus irgendwann Situationen auftauchen, die nicht durch diese Anleitung erklärt werden, dann gilt folgende goldene Regel:

Du entscheidest selber für Melanie. Lass dabei deinen gesunden Menschverstand und deine Spielkenntnis walten.

OPTIONALE SPIELVARIANTEN

Um das Spiel noch abwechslungsreicher und spannender zu gestalten, haben wir einige optionale Komponenten beigelegt, die ihr je nach Spiel dazu nehmen oder weglassen könnt. Diese werden nun im Folgenden kurz beschrieben.

Ihr könnt die Varianten je nach Vorliebe auch kombinieren und mit mehreren oder allen davon spielen.

EREIGNISSE

Mischt zu Spielbeginn die 12 Ereigniskarten und legt den Stapel verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Zu Beginn jedes Tages zieht ihr nun eine Karte von diesem Stapel und legt sie offen daneben. Das gezogene Ereignis gilt nun für den gesamten Tag und verändert einige Dinge.

Die Beschreibung der Ereignisse findet ihr im Anhang.

PRIVATE ZIELE

Mischt zu Spielbeginn die 12 privaten Zielkarten und teilt an alle je 2 Karten verdeckt aus.

Alle schauen sich nun die eigenen 2 Karten an und wählen 1 davon aus. Die andere Karte wird zusammen mit den Karten, die nicht ausgeteilt wurden, zurück in die Box gelegt.

Haltet dieses Ziel bis zum Spielende geheim. Wenn ihr es dann am Ende des Spiels erfüllt habt, erhaltet ihr zusätzlich die auf der Karte angegebenen GP. Habt ihr es nicht erfüllt, geschieht nichts.

Die Beschreibung der privaten Ziele findet ihr im Anhang.

OFFENE ZIELE

Mischt zu Spielbeginn die 8 offenen Zielkarten und legt 3 davon offen neben dem Spielplan aus.

Dies sind nun Ziele, die ihr alle während des Spiels erfüllen könnt. Dafür ihr erhaltet ihr dann GP in Abhängigkeit davon, wie viele das Ziel bereits vor euch erfüllt haben. Je schneller ihr diese Ziele erfüllt, desto mehr Punkte erhaltet ihr.

Setzt nun auf jede der 3 ausliegenden Karten je einen der offenen Zielmarker auf das erste Feld.

Jedes Mal, wenn jemand von euch eins der Ziele erfüllt, dann erhaltet ihr die beim Marker angegebenen GP. Zieht anschließend den Marker weiter auf das nächste Feld.

Sollten mehrere von euch ein Ziel gleichzeitig erreichen, dann gilt wie immer die aktuelle Reihenfolge auf der Teeleiste.

Manche Ziele können auch am Spielende bei der Endabrechnung noch erreicht werden.

Die Beschreibung der offenen Ziele findet ihr im Anhang.

ALTERNATIVE BONUSLEISTEN

Wenn ihr nicht mit den aufgedruckten Standard-Bonusleisten spielen wollt, dann gibt es hierfür zwei alternative Sets.

Ihr solltet immer alle 4 Leisten ersetzen, also immer ein komplettes Set verwenden. Die beiden Sets finden sich auf der Vor- und auf der Rückseite der 4 beiliegenden Pappleisten.

Eins der Sets vereinfacht die Boni im Vergleich zum Standard. Das andere Set führt einen neuen Medikamententyp ein, das Pulver.

Das einfache Set

Hier erhaltet ihr direkt auf jedem Feld eine Belohnung:



- **WEISS** → Ihr dürft einmalig und sofort Felder auf der Teeleiste vorrücken und erhaltet dazu noch GP.



- **BLAU** → Ihr erhaltet einmalig und sofort GP.



- **VIOLETT** → Ihr dürft einmalig und sofort eine beliebige Fähigkeit um 1 oder 2 Punkte erhöhen (nicht Pflanzenkunde und auch nicht zwei verschiedene Fähigkeiten).



- **GRÜN** → Ihr dürft einmalig und sofort Pflanzen aus dem Beutel ziehen.

Das Pulver-Set

Mit diesem Set wird ein neuer Medikamententyp eingeführt, den ihr nur mit den Bonusleisten herstellen könnt: das Pulver.

Es gibt dazu keine Patientenkarten und auch keine Lehrlinge. Stattdessen stellt ihr immer dann Pulver her, wenn ihr auf der weißen Bonusleiste voranschreitet.



Dazu benötigt ihr entweder normale Pflanzen oder eine neue Pflanzenart, die Blüten. Diese könnt ihr über die grüne Leiste erhalten, sie bringt euch bei der Herstellung des Pulvers mehr Punkte.

Ebenfalls mehr Punkte erhaltet ihr, wenn ihr über die violette Leiste in der Fähigkeitsstufe zur Pulverherstellung aufgestiegen seid.

Schließlich könnt ihr über die blaue Leiste noch Gerätschaften erwerben, die euch Zusatzpunkte bei der Pulverherstellung bringen.



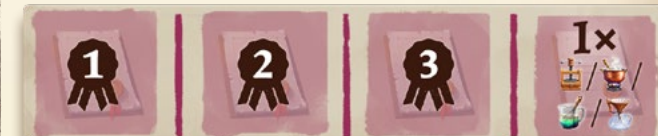
- **WEISS** → Ihr dürft nun 1 oder (auf dem letzten Feld) 2 Pulver herstellen. Dafür erhaltet ihr GP nach folgender Tabelle:

- 1 / 3 / 6 GP für Stufe I / II / III, also eurer Position auf der violetten Bonusleiste (nicht kumulativ).
- 1 / 3 / 6 GP, wenn ihr Waschbecken / Ofen / Mühle auf der blauen Bonusleiste besitzt (nicht kumulativ).
- 1 / 3 / 6 GP, wenn ihr eine normale Pflanze / 1 Blüte / 2 Blüten abgebt.

Alternativ dürft ihr auf der weißen Leiste auch 1 oder (auf dem letzten Feld) 2 eurer ausliegenden Patienten behandeln, also ein normales Rezept wie bei der entsprechenden Aktion herstellen.



- **BLAU** → Ihr erhaltet einen Gegenstand zur Pulverherstellung, der euch einen Bonus bei der Herstellung verschafft (es gibt kein Plättchen oder ähnliches dafür, ihr habt den Gegenstand einfach, weil ihr auf der Bonusleiste auf dem entsprechenden Feld steht). Außerdem bekommt ihr einmalig und sofort noch GP.



- **VIOLETT** → Eure Stufe zur Pulverherstellung erhöht sich und bringt einen Bonus, wenn ihr Pulver herstellt. Auf dem letzten Feld erhöht sich die Stufe nicht mehr (bleibt also bei 3), ihr dürft aber einmalig und sofort eine beliebige Fähigkeit um 1 Punkt erhöhen (nicht Pflanzenkunde).



- **GRÜN** → Ihr erhaltet einmalig und sofort Blüten, die ihr bei der Herstellung von Pulver für einen Bonus einsetzen könnt. Nehmt euch die entsprechende Anzahl von Blütenplättchen. Blütenplättchen sind nicht begrenzt, wenn sie ausgehen, behelft euch entsprechend. Wenn ihr keine Blüten nehmen wollt, könnt ihr euch auch alternativ einmalig und sofort die angegebene Anzahl von Pflanzen aus dem Beutel ziehen.

PERSÖNLICHKEITSKARTEN

VOM KARREN GEFALLEN

Wenn beim Händler etwas übrig ist, bekommst du eine Ware umsonst.

Du darfst dir nach Schließen des Händlers einen Gegenstand kostenlos nehmen, ohne dafür zu bezahlen (wenn noch mindestens ein Gegenstand übrig ist). Das geht vor einer entsprechenden Gesellenfähigkeit, du darfst in diesem Fall zuerst wählen.

FEINZELSTUNDE

Wenn du der einzige bist, der eine Fortbildung besucht, kannst du eine Fähigkeit auf-leveln.

Wenn du eine zweistündige Fortbildung besuchst und dies niemand anders tut, darfst du eine beliebige Fähigkeit (nicht Pflanzenkunde) um einen Punkt erhöhen.

GROSSER AUFGUSS

Immer wenn du mind. 2 Tee herstellst, darfst du den Tee-marker um ein Feld weiter ziehen.

Dies gilt immer dann, wenn Du innerhalb einer Aktion 2 oder mehr Tee herstellst, aber nur einmal pro Aktion.

SCHLÜSSEL ZUM LABOR

Du darfst jeden Tag einmal experimentieren nutzen.

Du darfst einmal am Tag zu einem beliebigen Zeitpunkt (wenn Du an der Reihe bist) zusätzlich zu deiner normalen Aktion experimentieren.

Dies ist zusätzlich zu den beiden Experimentiermöglichkeiten einer Runde erlaubt, es werden dabei keine Experimentiermarker entfernt,

GRÜNER DAUMEN

Wenn du bei der Kräuterkunde mindestens zwei Schritte auf einmal gehst, darfst du noch einen Schritt mehr gehen.

Dies gilt immer dann, wenn Du innerhalb einer Aktion 2 oder mehr Schritte bei Kräuterkunde voranschreitest, aber nur einmal pro Aktion.

EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

Du kannst den Händler auch noch nach seiner Öffnungszeit besuchen.

Du kannst mit einer Dorfaktion auch dann noch zum Händler gehen, wenn die Öffnungszeiten bereits vorbei sind, allerdings nicht vor den Öffnungszeiten. Du kannst diese Fähigkeit auch

mehrmals am Tag nutzen, wenn du mehrere Aktionen für den Händler nutzt. Wenn keine Gegenstände mehr im Angebot sind, kannst du aber auch so keine mehr kaufen.

MEISTERHAFTE TEEZEREMONIE

Wenn du mit einer anderen Person auf der Teeleiste auf dem gleichen Feld stehst, kommst du immer als erster dran.

Dies gilt zu jeder Zeit und bei jeder Aktion, bei der die Teeleiste konsultiert wird.

VORAHNUNG

Du darfst dir einmal am Tag die nächsten drei Patienten ansehen und 1 aussuchen. (Aktion: Patienten nehmen).

Wenn Du die Aktion „Patienten annehmen“ durchführst, darfst du dir einmal am Tag die obersten 3 Patienten vom verdeckten Stapel ansehen und einen davon nehmen. Die anderen beiden legst du wieder verdeckt in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel zurück. Wenn du keinen davon nehmen möchtest, darfst Du auch stattdessen einen Patienten ganz normal aus der Auslage nehmen. Diese Bonusaktion ist dann aber trotzdem für diesen Tag verbraucht.



EREIGNISSE



EINE WILDE NACHT

Heute stehen weniger Lehrlinge zur Auswahl.

Nehmt zu Tagesbeginn den am weitesten links liegenden Lehrling vom Spielplan.

TROCKENHEIT

Bestimme eine Pflanzenart durch Ziehen aus dem Beutel. Es gibt an diesem Tag höchstens 2 davon im Wald.

Wenn Du weitere Pflanzen davon beim Auffüllen des Waldes ziehst, dann leg sie in den Ablagebereich. Es werden trotzdem alle Felder des Waldes gefüllt.

DIEBE IM WALD

Bestimme eine Pflanzenart durch Ziehen aus dem Beutel. An diesem Tag gibt es keine davon im Wald zu finden.

Wenn Du Pflanzen davon beim Auffüllen des Waldes ziehst, dann leg sie in den Ablagebereich. Es werden trotzdem alle Felder des Waldes gefüllt.

PRIVATER TERMIN

Der Händler hat einen wichtigen Termin und schließt heute 2 Stunden früher. Die Ermäßigung gilt 2 Stunden früher.

Der Händler schließt 2 Stunden früher. Die Ermäßigung in der letzten Stunde gilt dann

entsprechend auch 2 Stunden früher.

NEUES KURBAD

Plötzlich sind alle in der Stadt so gesund. Patienten werden an diesem Tag nicht aufgefüllt.

Wenn ein Patient aus der Auslage genommen wird, dann wird an diesem Tag keine Patientenkarte nachgelegt. Wenn keine Patienten mehr ausliegen, können auch keine angenommen werden. Füllt die komplette Auslage am Beginn des nächsten Tages wieder auf.

LABORSCHADEN

An diesem Tag ist das Experimentieren in keinster Weise möglich.

Die Aktion Experimentieren kann nicht gewählt werden. Auch kann nicht experimentiert werden, wenn andere Aktionen dies als Bonus beinhalten.

ERGIEBIGE ERNTE

Bestimme eine Pflanzenart durch Ziehen aus dem Beutel. Die davon im Wald liegenden werden beginnend beim Startspieler vor Beginn des Tages ausgeteilt.

Teilt die Pflanzen in Reihenfolge der Teeleiste aus, immer eine pro Mitspielenden, bis alle verteilt sind. Die Felder im Wald werden nicht wieder aufgefüllt.

SCHNELLWACHSTUM

Bestimme eine Pflanzenart durch Ziehen aus dem Beutel. Wenn jemand davon im Wald

nimmt, darf er sich noch eine weitere dieser Art nehmen.

Nehmt die Zusatzpflanzen vom Ablagebereich oder, wenn dort keine entsprechenden liegen, durch Aussuchen aus dem Beutel.

ÜBERSCHUSS

Der Händler füllt direkt nach, wenn ein Gegenstand gekauft wird (solange möglich).

Zieht nach jedem gekauften Gegenstand einen neuen aus dem Beutel nach, auch mehrmals, wenn jemand mehrere Gegenstände kauft. Wenn keiner mehr im Beutel ist, dann verfällt diese Anweisung.

MEISTERKLASSE

Der Meister lehrt heute höchstpersönlich. Die Schulungen dauern nur eine Stunde.

Beide zweistündigen Schulungen dauern nur die erste Stunde, es ist pro Schulung also auch nur ein Planungsmarker notwendig. Das Resultat bleibt aber gleich.

DANKBARKEIT

Alle Rezepte bringen 2 Punkte mehr.

Jedes Rezept, das hergestellt wird, bringt 2 GP mehr ein.

GEHEIME ZUTAT

Das Wasser im Brunnen hat heilende Kräfte. Alle Rezepte benötigen eine beliebige Pflanze weniger.

Ihr dürft beim Zubereiten eines Rezeptes eine der benötigten Pflanzen weglassen.



PRIVATE ZIELE

Stelle aus jedem Kundenbereich ein Rezept her (1-6).

Stehe auf allen Bonusleisten mindestens auf Feld 3.

Entwickle mindestens drei Fähigkeiten (ohne Pflanzenkunde) mindestens bis Stufe 7.

Liege am Spielende auf der Teeleiste vorne.

Stelle von jeder Medikamentenart mindestens ein Rezept her. – Wenn ihr mit der Bonusleiste Pulver spielt, dann muss Pulver nicht zwingend hergestellt werden, um dieses Ziel zu erreichen.

Bringe Deine Mörserleiste mindestens auf 6.

Bediene mindestens 6 Patienten.

Sammle mindestens noch vier Pflanzen, wenn Deine Pflanzenkundeleiste auf dem Maximum ist. – Du musst die Pflanzen am Ende des Spiels noch im Vorrat haben.

Stelle mindestens 3 Salben her.

Stelle mindestens 3 Tinkturen her.

Stelle mindestens 3 Tabletten her.

Stelle mindestens 3 Spezialrezepte her.

OFFENE ZIELE



Entwickle Filtern und Mischen mindestens auf 7.

Entwickle Pressen und Erhitzen mindestens auf 7.

Koche auf einmal mindestens 4 Tee. – Dies muss in einer einzigen Aktion geschehen.

Bilde mindestens 3 Gesellen aus.

Stelle mindestens 2 Tinkturen und 2 Salben her.

Stelle mindestens 2 Tabletten und 2 Spezialrezepte her.

Rücke auf den Bonusleisten Weiß und Grün auf 4 vor.

Rücke auf den Bonusleisten Blau und Violett auf 4 vor.

CREDITS

Autoren des Spiels:
Jürgen Then &
Franziska Stürzenhofecker
Cover-Illustration:
Roman Kucharski
Spielgrafik:
Christian Schaarschmidt

Redaktion:
Beate Heinke,
Eileen Knorr,
Thomas Alt
Mitentwicklung
Solo-Modus:
Melanie Ventura

Besucht uns
auf Discord
Für Ersatzteile
meldet euch
bitte hier:
info@skellig-games.de



Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de
info@skellig-games.de
© 2026 Skellig Games GmbH.
Änderungen vorbehalten.

