

Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

TINCTURA (2–4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **S. 4–7** der Originalanleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **GP:** Genesungspunkte. Nach Überschreiten der 100-GP-Leiste 100er-Marker verwenden.
→ **Arbeitstag:** 9 Stunden (8–16 Uhr); 5 Tage von Montag bis Freitag.
→ **Planungsmarker:** Weiß = Apotheke | Blau = Dorf | Grün = Wald. Nur verfügbare Marker einplanen.
→ **Teeleiste:** Bestimmt die Spielreihenfolge. Am weitesten vorne zuerst; bei gleichem Feld hat der oberste Marker Vorrang. Änderungen gelten ab der nächsten Stunde.
→ **Fähigkeiten:** Pressen, Erhitzen, Mischen, Filtern und Pflanzenkunde; alle für die Medikamentenherstellung relevant. Die Pflanzenkundestufe steht unter der Markerspalte.
→ **Mörserstufe:** Bestimmt die maximale Teeproduktion je Aktion und kann Rezeptvoraussetzung sein.
→ **Pflanzen:** Kräuter, Beeren, Pilze, Wurzeln. Eigener Vorrat unbegrenzt.
→ **Patienten:** Max. 2 ausliegende eigene Karten; Behandlung spätestens in der Annahmestunde des Folgetages.
→ **Lehrlinge:** Max. 2 unausgebildete Lehrlinge; höchstens 1 Lehrling/Geselle je Medikamententyp. Max. 4 Gesellen.
→ **Leistenmaximum:** Fähigkeits-, Mörser- und Bonusmarker dürfen nicht über ihr letztes Feld hinaus.

SPIELABLAUF

Jeder Tag: **[01] Planung → [02] Arbeitsphase → [03] Tagesende**. Nach Freitag folgt **[04] Spielende & Wertung**.

[01] PLANUNGSPHASE

01. Hinter dem Sichtschirm die 9 Stundenfelder des Tages geheim belegen. Jeder reguläre Planungsmarker bestimmt nur den Ort, nicht die konkrete Aktion.
02. Für jeden am Vortag nicht ausgebildeten Lehrling 1 Stunde mit einem Lehrlings-Planungsmarker blockieren. Dort entfällt deine Aktion.
03. Sichtschirme entfernen, sobald alle fertig geplant haben.

> *Für eine zweistündige Fortbildung müssen beide betreffenden Stunden blau geplant sein. Zusätzlich erworbene Planungsmarker stehen erst bei einer späteren Planung zur Verfügung.*

[02] ARBEITSPHASE

Für jede Stunde (8–16 Uhr) nacheinander:

01. **Spielreihenfolge:** Teeleiste prüfen – vorderster Marker zuerst, bei Gleichstand oberster Marker.
02. **Aktion:** Führe 1 zulässige Aktion in deinem geplanten Bereich aus. Alternativ darfst du ortsunabhängig experimentieren (falls verfügbar).
03. **Lehrlingsbetreuung:** Mit Lehrlings-Planungsmarker entfällt deine Aktion.
04. **Marker zurücknehmen:** Verwendeten Planungsmarker zurück in den Vorrat legen.
05. **Nächste Stunde:** Nach allen Aktionen Teereihenfolge erneut prüfen.

> *Eine zweistündige Fortbildung bindet die beiden betreffenden Stunden. Eine während der Stunde veränderte Teeposition beeinflusst erst die nächste Stunde.*

[02.1] DORF

FORTBILDUNG BESUCHEN

→ **Voraussetzung:** Die Fortbildung beginnt zur aufgedruckten Uhrzeit; beide aufeinanderfolgenden Stunden müssen blau geplant sein.
→ **Dauer:** 2 Stunden. Erst in der zweiten Stunde die angegebenen Fähigkeitsverbesserungen erhalten (max. Leistenende).
→ **Teilnahme:** Beliebig viele Spieler dürfen dieselbe Fortbildung besuchen.
→ **Zusätzliche Planungsmarker:** Erhalte 1–2 angegebene Marker des dargestellten Typs. Alternativ einmal experimentieren, ohne allgemeinen Experimentiermarker zu entfernen.
→ **Sonderfortbildung:** Bei entsprechender Karte zweimal zusätzlich experimentieren.

> *Pflanzenkunde lässt sich durch Fortbildungen nicht erhöhen.*

EINZELFORTBILDUNG

→ **Kosten:** 1 beliebige Pflanze | **Dauer:** 1 Stunde.
→ **Effekt:** Pressen, Erhitzen, Mischen oder Filtern um 1 Feld erhöhen (nicht Pflanzenkunde).

LEHRLING EINSTELLEN

→ Nimm 1 offen ausliegenden Lehrling, lege ihn auf der Lehrlingsseite vor dir ab. Kein sofortiges Nachfüllen.
→ **Grenzen:** Höchstens 2 unausgebildete Lehrlinge und höchstens 1 Lehrling/Geselle je Medikamententyp.
→ **Ausbildung:** Beim späteren Herstellen des geforderten Medikamententyps wird der Lehrling automatisch zum Gesellen (siehe LEHRLINGE & GESELLEN).

HÄNDLER BESUCHEN

→ **Voraussetzung:** Händler geöffnet gemäß aktuellem Öffnungszeitenplättchen.
→ **Kauf:** Max. 3 Einrichtungsgegenstände und/oder Mörser je Besuch.
→ **Kosten:** 1 Plättchen = 1 Pflanze | 2 = 2 Pflanzen | 3 = 4 Pflanzen. Pflanzenarten beliebig.
→ **Erste Öffnungsstunde:** Gesamtpreis +1 Pflanze.
→ **Letzte Öffnungsstunde:** Gesamtpreis −1 Pflanze.
→ **Einrichtungsgegenstand:** Je gekaufter Ware 1 Feld auf der gleichfarbigen Bonusleiste vorrücken; anschließend Gegenstand zurück in den Beutel.
→ **Mörser:** Je gekauftem Mörser die Mörserstufe um 1 erhöhen. Mörser steht erst am nächsten Tag wieder zum Kauf.

> *Kein Fortschritt über das Leistenende. Verbleibende Waren können durch bestimmte Gesellen- oder Persönlichkeitseffekte nach Ladenschluss erworben werden.*

[02.2] APOTHEKE

PATIENTEN ANNEHMEN

→ Nimm 1 Patientenkarte aus der offenen Auslage, lege sie neben dein Fähigkeitstableau und platziere darauf den Uhrzeitmarker der aktuellen Stunde.
→ **Limit:** Max. 2 eigene aktive Patienten. Nach Erfüllung mindestens einer Patientenkarte kann wieder ein Patient angenommen werden.
→ **Nachfüllen:** Freies Auslagefeld sofort vom Patientenstapel auffüllen; bei leerem Stapel keine neuen Karten. Abgelegte Patienten nicht wieder einmischen.
→ **Frist:** Behandlung spätestens zur entsprechenden Stunde des Folgetages.
→ **Nicht erfüllt / freiwillig abgegeben:** −1 GP, Patientenkarte aus dem Spiel, Uhrzeitmarker zurück.
→ **Abgabezeitpunkt:** Bei Fristüberschreitung oder freiwilliger Abgabe zu Beginn der jeweiligen Stunde vor deiner Aktion. Den frei gewordenen Uhrzeitmarker darfst du sofort wieder einsetzen.

> *Die letzte zulässige Behandlungsstunde ist noch eingeschlossen. Der Verlust wegen Fristüberschreitung erfolgt erst nach ungenutztem Ablauf dieser Frist.*

MEDIKAMENT HERSTELLEN

01. Wähle einen angenommenen Patienten oder ein direkt behandelbares Schnellrezept aus der Auslage.
02. Prüfe Medikamententyp, Pflanzen, benötigte Fähigkeiten mit Mindeststufe (schwarzes Siegel) und ggf. Mörserstufe.
03. Gib alle benötigten Pflanzen in die Ablage neben dem Spielplan.
04. Bestimme die **Qualitätsstufe** anhand der niedrigsten benötigten Fähigkeit.
05. Erhalte GP entsprechend der Patientenkarte. Entferne die erfüllte Karte aus dem Spiel und nimm ggf. den Uhrzeitmarker zurück. Prüfe Gesellenausbildung und Herstellungsboni.

→ **Medikamententypen:** Tabletten, Salbe, Tinktur, Spezialrezept. Die benötigten Fähigkeiten stehen auf der Karte; Pflanzenkunde ist immer erforderlich.
→ **Pflanzen:** Je abgebildetem Pflanzensymbol 1 Exemplar abgeben.
→ **Spezialrezept:** 3 Pflanzen aus Wurzeln, Kräutern und Pilzen in beliebiger Kombination.
→ **Zwei Rezeptoptionen:** Es genügt eines der beiden Medikamente.
→ **Mindeststufe:** Alle erforderlichen Fähigkeiten müssen die angegebene Mindeststufe erreichen. Ohne entsprechende Werte ist die Herstellung nicht erlaubt; der Patient darf trotzdem vorher angenommen werden.
→ **Tinktur – Pilzausgleich:** Für jeden zusätzlichen Pilz 1 GP bezahlen und die Qualität um 1 erhöhen. Fehlende Mindeststufen können damit temporär ausgeglichen werden: Für jede fehlende Stufe **jeder betroffenen Fähigkeit** 1 Pilz und 1 GP. Fähigkeitsmarker nicht verschieben.

> ***Beispiel:** Mindeststufe 5, Pflanzenkunde 4, Filtern 3 → mindestens 3 zusätzliche Pilze und −3 GP nötig.*

→ **Mörserstufe:** Manche Patienten verlangen eine aufgedruckte Mindeststufe; ohne diese nicht herstellbar.
→ **Maximalstufe:** Bei entsprechend gekennzeichneten Rezepten bestimmt die höchste beteiligte Fähigkeitsstufe die GP. Mindeststufen gelten weiterhin für alle benötigten Fähigkeiten.
→ **Schnellrezept:** Direkt aus der offenen Auslage herstellen, ohne den Patienten zuvor anzunehmen. Alle normalen Herstellungskosten und -voraussetzungen gelten; GP identisch zur regulären Annahme.

PATIENTENBELOHNUNGEN

→ **Festbetrag:** Aufgedruckte GP bei erfolgreicher fristgerechter Behandlung.
→ **Qualitativ:** GP gemäß erreichter Qualitätsstufe (Patientenkarte).
→ **Zeitbezogen:** GP gemäß seit Annahme vergangenen aktiven Arbeitsstunden, ohne Nachtstunden. Lehrlingsbetreuungsstunden zählen mit.

> ***Beispiel:** Annahme 15 Uhr, Behandlung 10 Uhr des Folgetages = 4 Stunden.*

→ **Mehrfach:** Medikament bis zu dreimal herstellen (soweit angegeben), mit vollständigen Pflanzenkosten je Einheit. GP entsprechend tatsächlich hergestellter Menge.

TEE HERSTELLEN

→ **Menge:** Max. eigene Mörserstufe je Aktion; weniger möglich.
→ **Kosten:** Pro Tee 1 Wurzel oder 1 Kraut abgeben.
→ **Effekt:** Je Tee Teemarker 1 Feld vorwärts; bei besetztem Feld oben auf den Stapel.
→ **Leiste verschieben:** Sobald kein Marker mehr auf Feld 0 liegt, alle Marker so weit zurückverschieben, dass der hinterste wieder auf 0 steht; Abstände bleiben unverändert.
→ **Leistenende:** Nicht über das letzte Feld hinausziehen. Stehen dort mehrere Marker, darf sich ein Spieler durch Teeherstellung innerhalb des Stapels ganz nach oben setzen.

> *Neue Spielreihenfolge gilt erst in der nächsten Stunde. Am Spielende werden sowohl Position als auch Feldwert gewertet.*

[02.3] WALD

PFLANZEN SAMMELN

→ **8–10 Uhr:** 1 Pflanze | **11–13 Uhr:** 2 Pflanzen | **14 Uhr:** 3 Pflanzen | **15 Uhr:** 4 Pflanzen.
→ **16 Uhr:** Alle verbliebenen Pflanzen werden unter den Spielern, die Pflanzen sammeln gewählt haben, verteilt. In Teereihenfolge jeweils 1 Pflanze nehmen, bis der Wald leer ist.
→ **Vorrat:** Gesammelte Pflanzen offen ablegen, unbegrenzt.

PFLANZENKUNDE

→ Für jede gesammelte Pflanze darfst du den Marker um 1 Feld vorziehen, wenn ihre Art der Abbildung des nächsten Feldes entspricht. Behalte die Pflanze.
→ **Andere Pflanzenart:** Du darfst stattdessen ebenfalls 1

Feld vorziehen, musst die verwendete Pflanze aber abgeben.
→ **Mehrere Pflanzen:** Jeden Fortschritt nacheinander anhand des dann jeweils nächsten Feldes prüfen.
→ **Stufe:** Wert unter der Spalte des Pflanzenkundemarkers.

> *Fortschritt auf diese Weise nur beim Sammeln im Wald, nicht beim Erhalt von Pflanzen durch andere Effekte.*

[02.4] EXPERIMENTIEREN

→ **Ort:** Statt jeder regulären Ortsaktion möglich; jeder Planungsmarkertyp erlaubt.
→ **Limit:** Zusammen höchstens 2 allgemeine Experimente pro Tag für alle Spieler. Je Versuch 1 allgemeinen Experimentiermarker entfernen.
→ **Ablauf:** Einmal würfeln, zugehörige Fähigkeit gemäß Experimentierfeld verbessern (max. Leistenende).
→ **Würfelergebnis 6:** Beliebige Fähigkeit um 1 Feld erhöhen; bei Pflanzenkunde stattdessen um 2 Felder.
→ **Zusatzexperimente:** Durch Fortbildungen, Gesellen, Bonusleisten oder Persönlichkeiten ohne Verbrauch eines allgemeinen Experimentiermarkers.

> *Die Zuordnung der Würfelergebnisse 1–5 ist auf dem Spielplan abgebildet.*

LEHRLINGE & GESELLEN

→ **Ausbildung:** Stellst du nach Einstellung eines Lehrlings ein Medikament seines Typs her, drehe die Lehrlingskarte sofort auf die Gesellenseite. Der Bonus wird aktiv, einmalig oder dauerhaft.
→ **Grenzen:** 1 Lehrling/Geselle je Medikamententyp, maximal 4 Gesellen.

GESELLENBONI

→ **GP:** Einmalig aufgedruckte GP bei Ausbildung.
→ **Pflanzenkunde +2:** Bei jeder Herstellung des angegebenen Medikamententyps 2 Felder vorrücken.
→ **Herstellungsfähigkeit +1:** Bei jeder entsprechenden Herstellung die angegebene Herstellungsfähigkeit um 1 Feld verbessern.
→ **Zusätzliche GP:** Bei jeder Herstellung des angegebenen Typs die aufgedruckten GP erhalten.
→ **Tee:** 1× pro Tag zu beliebigem Zeitpunkt bis zu 2 Tee ohne Aktion herstellen; Pflanzen regulär bezahlen.
→ **Experiment:** 1× pro Tag zu beliebigem Zeitpunkt ohne allgemeinen Experimentiermarker experimentieren.
→ **Händler:** 1× pro Tag unmittelbar nach Ladenschluss 1 verbliebenen Händlergegenstand für 1 beliebige Pflanze kaufen. Keine Ware = kein Effekt.

> *Die Persönlichkeit „Vom Karren gefallen" hat Vorrang vor dieser Gesellenfähigkeit.*

→ **Pflanzen:** 1× pro Tag zu beliebigem Zeitpunkt 2 Pflanzen aus dem Beutel ziehen.

> *Dauerhafte Vorteile gelten bereits am Tag der Ausbildung.*

BONUSLEISTEN – STANDARD

→ **Fortschritt:** Durch gekaufte Einrichtungsgegenstände in der zugeordneten Farbe. Max. Feld 4.
→ **Feld 1:** Einmaliger Sofortvorteil.
→ **Felder 2 und 4:** Sofort die aufgedruckten GP erhalten (die Spielplanabbildung enthält die Werte).
→ **Feld 3:** Sofort GP nach aktuellem Wochentag: Montag 1 | Dienstag 2 | Mittwoch 3 | Donnerstag 4 | Freitag 5 GP. Zusätzlich den jeweiligen besonderen Effekt erhalten.
→ **Dauerhafte Effekte:** Bleiben auch nach erneutem Vorrücken aktiv.

WEISS

→ **Feld 1:** Sofort 1 Feld auf der Teeleiste vorziehen.
→ **Feld 3:** Dauerhaft 1× pro Tag eine Apothekeraktion doppelt ausführen: zweimal Tee, zweimal Patienten annehmen oder zweimal Medikamente herstellen.

BLAU

→ **Feld 1:** Sofort Mörserstufe +1.
→ **Feld 3:** Sofort Mörserstufe +2.

VIOLETT

→ **Feld 1:** Sofort zusätzlich experimentieren, ohne allgemeinen Experimentiermarker.
→ **Feld 3:** Sofort 3 Fähigkeitspunkte beliebig auf Pressen, Erhitzen, Mischen und Filtern verteilen; nicht Pflanzenkunde.

GRÜN

→ **Feld 1:** Sofort 2 Pflanzen aus dem Beutel ziehen.
→ **Feld 3:** Dauerhaft 1× pro Tag bei einer Waldaktion 1 beliebige Pflanze zusätzlich nehmen.

PFLANZENABLAGE & TAUSCH

→ **Ablage:** Verbrauchte Pflanzen neben dem Spielplan sammeln, nicht sofort in den Beutel zurücklegen.
→ **Nachfüllen:** Wird der Beutel beim Auffüllen des Waldes am Tagesende leer, alle Pflanzen der Ablage wieder einfüllen.
→ **Freier Tausch:** Jederzeit beliebig oft 2 beliebige Pflanzen gegen 1 gewünschte Pflanze tauschen. Abgegebene Pflanzen in die Ablage legen.
→ **Bezugsquelle:** Gewünschte Pflanzenart zuerst aus der Ablage nehmen; nur bei Nichtverfügbarkeit aus dem Beutel.

[03] ENDE DES TAGES

Nach Abschluss sämtlicher Aktionen um 16 Uhr, außer am Freitag:

01. **Wald:** Entsprechend der Spielerzahl mit Pflanzen aus dem Beutel auffüllen. Wird der Beutel leer, die Pflanzenablage zurückgeben.
02. **Fortbildungen:** Beide Karten entfernen, zwei neue offen auslegen.
03. **Händleröffnungszeiten:** Oberstes Plättchen entfernen; das nächste gilt für den Folgetag.
04. **Händlergegenstände:** Verbliebene Gegenstände zurück in den Beutel; 8/6/4 neue für 4/3/2 Spieler auslegen.
05. **Mörser:** Beide wieder auf die Händlerfelder legen.
06. **Lehrlinge:** Leere zulässige Lehrlingsfelder auffüllen, vorhandene Lehrlinge bleiben liegen.

> ***Bei 2–3 Spielern:** Lehrlinge, deren Felder am Folgetag blockiert sind, entfernen und auf ihren Stapel zurücklegen. Für jeden eigenen, am vergangenen Tag nicht ausgebildeten Lehrling muss in der nächsten Planung 1 Stunde blockiert werden.*

07. **Tagesmarker:** 1 Feld vorziehen. Experimentier-möglichkeiten für den neuen Tag stehen erneut zur Verfügung.

> *Nach Freitag keine Tagesvorbereitung, sondern [04].*

[04] SPIELENDE & WERTUNG

Nach Abschluss der letzten Arbeitsstunde am Freitag:

01. **Restherstellung:** Mit übrigen Pflanzen dürfen für noch ausliegende Patienten weitere Medikamente hergestellt werden. GP abhängig von Medikamententyp und Qualitätsstufe:
→ **Stufe 1–5:** Tabletten 1 | Salbe 1 | Tinktur 3 | Spezialrezept 2 GP.
→ **Stufe 6–7:** Tabletten 2 | Salbe 2 | Tinktur 4 | Spezialrezept 3 GP.
→ **Stufe 8–9:** Tabletten 3 | Salbe 3 | Tinktur 5 | Spezialrezept 4 GP.

> *Durch Restherstellung werden keine weiteren Lehrlinge zum Gesellen ausgebildet.*

02. **Unerfüllte Patienten:** Je verbliebenem Patienten, den du nicht mehr behandeln kannst, −1 GP.
03. **Teeplatzierung:** Rang 1 = 10 GP | Rang 2 = 6 GP | Rang 3 = 3 GP. Bei gleichem Feld zählt die Stapelreihenfolge.
04. **Teefeld:** Zusätzlich so viele GP erhalten, wie die aktuelle Feldzahl angibt.
05. **Pflanzenkunde:** Bei vollständig abgeschlossener Leiste +8 GP.
06. **Gesellen:** 1 = 0 GP | 2 = 4 GP | 3 = 9 GP | 4 = 18 GP. Unausgebildete Lehrlinge zählen nicht.
07. **Niedrigste Fähigkeit:** Niedrigste Stufe aus Pressen, Erhitzen, Mischen, Filtern und Pflanzenkunde bestimmen. Mörserstufe nicht berücksichtigen.

→ **Stufe 1:** 0 GP | **2:** 3 GP | **3:** 6 GP | **4:** 10 GP | **5:** 14 GP | **6:** 19 GP | **7:** 24 GP | **8:** 30 GP | **9:** 36 GP.

08. **Optionale Ziele:** Falls verwendet, erfüllte private und fällige offene Ziele werten.

SIEG: Die meisten GP gewinnen. Bei Gleichstand entscheidet die bessere Teeleistenposition.

OPTIONALE SPIELVARIANTEN

> *Die Varianten können miteinander kombiniert werden. Sie gelten nur bei Verwendung des entsprechenden Materials.*

PERSÖNLICHKEITSKARTEN

Jeder Spieler behält 1 aus 2 ausgeteilten Persönlichkeitskarten. Ihr Bonus gilt während des gesamten Spiels.

- → **Vom Karren gefallen:** Nach Ladenschluss 1 übrig gebliebenen Händlergegenstand kostenlos nehmen. Vorrang vor gleichartiger Gesellenfähigkeit.
- → **Einzelstunde:** Besuchst du als Einziger eine zweistündige Fortbildung, zusätzlich 1 beliebige Herstellungsfähigkeit um 1 erhöhen (nicht Pflanzenkunde).
- → **Großer Aufguss:** Stellst du mindestens 2 Tee innerhalb einer Aktion her, Teemarker zusätzlich 1 Feld vorziehen (max. 1× pro Aktion).
- → **Schlüssel zum Labor:** 1× pro Tag, wenn du am Zug bist, zusätzlich zur normalen Aktion experimentieren; kein allgemeiner Experimentiermarker.
- → **Grüner Daumen:** Rückst du innerhalb einer Aktion mindestens 2 Felder auf der Pflanzenkundeleiste vor, darfst du 1 weiteres Feld vorrücken (max. 1× pro Aktion).
- → **Eine Hand wäscht die andere:** Händler mit Dorfaktion auch nach Ende seiner Öffnungszeiten besuchen, jedoch nicht davor. Mehrmals täglich möglich; ohne verfügbare Ware kein Einkauf.
- → **Meisterhafte Teezeremonie:** Bei gleicher Position auf der Teeleiste hast du stets Vorrang, unabhängig von der Stapelreihenfolge.
- → **Vorahnung:** 1× pro Tag bei „Patienten annehmen“ die obersten 3 verdeckten Patientenkarten ansehen, 1 davon wählen und die anderen verdeckt beliebig zurücklegen. Stattdessen darfst du einen regulären Patienten aus der Auslage nehmen; Bonus dennoch verbraucht.

EREIGNISSE

Zu Beginn jedes Tages 1 Ereigniskarte aufdecken. Effekt gilt für den gesamten Tag.

- → **Eine wilde Nacht:** Am Tagesbeginn den am weitesten links liegenden Lehrling aus der Auslage entfernen.
- → **Trockenheit:** Zufällige Pflanzenart durch Ziehen aus dem Beutel bestimmen. An diesem Tag höchstens 2 Exemplare dieser Art im Wald. Beim Auffüllen überschüssige Exemplare in die Ablage legen und Ersatz ziehen.
- → **Diebe im Wald:** Zufällige Pflanzenart bestimmen. Kein Exemplar dieser Art darf im Wald vorkommen; beim Auffüllen entsprechende Exemplare ablegen und ersetzen.
- → **Privater Termin:** Händler schließt 2 Stunden früher. Rabatt für letzte Öffnungsstunde entsprechend vorziehen.
- → **Neues Kurbad:** Heute keine Patienten nachlegen. Leere Auslage bleibt leer; zu Beginn des Folgetages wieder vollständig auffüllen.
- → **Laborschaden:** Experimentieren während des gesamten Tages verboten, einschließlich aller Bonus- und Zusatzexperimente.
- → **Ergiebige Ernte:** Zufällige Pflanzenart bestimmen. Alle im Wald ausliegenden Exemplare dieser Art vor Tagesbeginn in Teereihenfolge verteilen (je 1 pro Durchgang). Entstandene Lücken nicht auffüllen.
- → **Schnellwachstum:** Zufällige Pflanzenart bestimmen. Wer diese im Wald sammelt, darf 1 weiteres Exemplar dieser Art aus der Ablage nehmen, ersatzweise aus dem Beutel.
- → **Überschuss:** Nach jedem gekauften Händlergegenstand sofort 1 neuen aus dem Beutel nachlegen (solange vorhanden), gegebenenfalls mehrfach innerhalb eines Kaufs.
- → **Meisterklasse:** Beide zweistündigen Fortbildungen dauern nur 1 Stunde. Nur 1 blauer Planungsmarker in der Startstunde nötig; Belohnung unverändert.
- → **Dankbarkeit:** Jedes hergestellte Rezept bringt 2 zusätzliche GP.
- → **Geheime Zutat:** Bei jeder Rezeptzubereitung darf 1 beliebige benötigte Pflanze weggelassen werden.

PRIVATE ZIELE

Jeder Spieler behält 1 aus 2 verdeckt ausgeteilten Zielen. Bei Spielende angegebene GP erhalten, falls erfüllt; andernfalls kein Effekt.

- → Filtern und Mischen jeweils mindestens Stufe 7.
- → Pressen und Erhitzen jeweils mindestens Stufe 7.
- → Mindestens 4 Tee in einer einzigen Aktion herstellen.
- → Mindestens 3 Gesellen ausbilden.
- → Mindestens 2 Tinkturen und 2 Salben herstellen.
- → Mindestens 2 Tabletten und 2 Spezialrezepte herstellen.
- → Weiße und grüne Bonusleiste jeweils auf Feld 4 bringen.
- → Blaue und violette Bonusleiste jeweils auf Feld 4 bringen.
- → Mindestens 3 Salben herstellen.
- → Mindestens 3 Tinkturen herstellen.
- → Mindestens 3 Tabletten herstellen.
- → Mindestens 3 Spezialrezepte herstellen.

OFFENE ZIELE

3 offene Ziele auslegen. Jeder Spieler darf jedes Ziel erfüllen. Bei Erfüllung die GP der aktuellen Zielmarkerposition erhalten; Marker danach weiterziehen, sodass spätere Erfüllungen weniger GP bringen. Bei gleichzeitiger Erfüllung entscheidet die Teeleiste.

- → Aus jedem Patientenbereich (Krankheitswerte 1–6) mindestens 1 Rezept herstellen.
- → Auf allen 4 Bonusleisten mindestens Feld 3 erreichen.
- → Mindestens 3 Herstellungsfähigkeiten auf Stufe 7 entwickeln (nicht Pflanzenkunde).
- → Bei Spielende auf der Teeleiste vorne liegen.
- → Mindestens 1 Rezept jedes regulären Medikamententyps herstellen (Tabletten, Salbe, Tinktur, Spezialrezept). Pulver ist nicht notwendig.
- → Mörserstufe mindestens 6 erreichen.
- → Mindestens 6 Patienten bedienen.
- → Mindestens 4 Pflanzen sammeln, nachdem die Pflanzenkundeleiste bereits abgeschlossen ist, und diese bei Spielende noch im eigenen Vorrat besitzen.

> *Einige offene Ziele können auch erst bei der Schlussabrechnung erfüllt werden.*

ALTERNATIVE BONUSLEISTEN

Statt der Standardleisten stets 1 vollständiges alternatives Set aus allen 4 Leisten verwenden.

EINFACHES SET

- → **Weiß:** Sofort die aufgedruckten Felder auf der Teeleiste vorrücken und angegebene GP erhalten.
- → **Blau:** Sofort angegebene GP erhalten.
- → **Violett:** Sofort 1 beliebige Herstellungsfähigkeit um 1 bzw. 2 Stufen verbessern. Nicht aufteilen, nicht Pflanzenkunde.
- → **Grün:** Sofort die angegebene Anzahl Pflanzen aus dem Beutel ziehen.

PULVER-SET

- → **Pulver:** Zusätzlicher Medikamententyp ohne eigene Patienten- oder Lehrlingskarten. Herstellung erfolgt über die weiße Bonusleiste.
- → **Weiß:** Je nach Feld 1 Pulver herstellen, auf dem letzten Feld 2. Alternativ 1 bzw. 2 eigene ausliegende Patienten regulär behandeln.

PULVERWERTUNG JE HERSTELLUNG

- → **Pulverstufe (Violett):** I = 1 GP | II = 3 GP | III = 6 GP.
- → **Gerät (Blau):** Waschbecken = 1 GP | Ofen = 3 GP | Mühle = 6 GP.
- → **Zutat:** 1 normale Pflanze = 1 GP | 1 Blüte = 3 GP | 2 Blüten = 6 GP.
- → Addiere die drei Wertungsbestandteile. Pulverstufen und Geräte sind jeweils nicht kumulativ.
- → **Blau:** Geräte automatisch über den Fortschritt auf der Leiste erhalten, keine gesonderten Plättchen nötig. Zusätzlich aufgedruckte GP sofort erhalten.
- → **Violett:** Pulverherstellungsstufe erhöhen (max. III). Letztes Feld: statt weiterer Stufenerhöhung 1 beliebige Herstellungsfähigkeit um 1 erhöhen, nicht Pflanzenkunde.
- → **Grün:** Sofort angegebene Blütenplättchen nehmen. Alternativ stattdessen die angegebene Anzahl regulärer Pflanzen aus dem Beutel ziehen.
- → **Blüten:** Für Pulver verwendbar. Vorrat unbegrenzt; bei Materialmangel Ersatz verwenden.

TINCTURA – SOLO-SPIELHILFE

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Melanie:** Automatisch gesteuerte Gegnerin. Grundregeln für 2 Spieler gelten, sofern hier nicht anders geregelt.
→ **Solokarten:** Bestimmen die Reihenfolge der Aktionsbereiche und je nach Schwierigkeitsgrad zusätzliche Effekte.
→ **Prioritätenkarte:** Legt die bevorzugten Aktionen innerhalb eines Bereichs fest.
→ **Pflanzenreservierung:** Für Patienten benötigte Pflanzen werden unmittelbar auf die betreffenden Patientenkarten gelegt; sie sind für andere Aktionen nicht verfügbar.
→ **Lehrlingsmarker:** Die beiden verfügbaren Lehrlinge erhalten 1 bzw. 2 Marker zur Priorisierung.

[01] SOLOABLAUF

01. Plane deinen Tag normal. Melanie hat keinen Zeitplan und führt keine Planungsphase durch.
02. In jeder Stunde gilt die aktuelle Teeleistenreihenfolge.
03. Ist Melanie am Zug, decke 1 Solokarte auf und ordne sie der aktuellen Stunde zu.
04. Prüfe die auf der Karte genannten Bereiche von oben nach unten.
05. Wähle im ersten Bereich mit mindestens einer möglichen Aktion die höchstpriorisierte zulässige Aktion.
06. Ist in keinem Bereich eine Aktion möglich, experimentiert Melanie.

AKTIONSPRIORITÄTEN

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

> *Melanie ist beim Experimentieren nicht auf die 2 allgemeinen Experimente je Tag beschränkt.*

[02] MELANIES AKTIONEN

[02.1] APOTHEKE

REZEPT HERSTELLEN

→ Rezept herstellen, sobald Melanie ausreichend Pflanzen und die benötigten Fähigkeitsstufen besitzt.
→ **Zwei herstellbare Rezepte:** Zuerst den länger ausliegenden (links liegenden) Patienten behandeln.
→ **Fristen:** Melanies Patienten haben keine reguläre 24-Stunden-Frist.
→ **Zeitbezogene Belohnung:** Immer die mittlere Zeitstufe verwenden.
→ **Qualität:** Höchstmögliche herstellbare Qualitätsstufe wählen.
→ **Mehrfachrezept:** Möglichst viele Einheiten herstellen.
→ **Schnellrezept:** Nicht direkt aus der Auslage herstellen; reguläre Annahme erlaubt.

PATIENTEN NEHMEN

→ Voraussetzung: Melanie hat weniger als 2 aktive Patienten.
→ **Priorität 1:** Patient mit dem geringsten zusätzlich erforderlichen Fähigkeitsfortschritt.
→ **Priorität 2:** Bei Gleichstand Patient, für den bereits mehr benötigte Pflanzen vorhanden sind.
→ **Priorität 3:** Bei weiterem Gleichstand entscheidest du.
→ Neue Karte rechts neben dem älteren Patienten ablegen und passende Pflanzen sofort darauf reservieren.

TEE HERSTELLEN

→ Mindestens 1 frei verfügbare Wurzel oder 1 Kraut nötig.
→ So viel Tee wie möglich herstellen, begrenzt durch Mörserstufe und nicht reservierte Pflanzen.

[02.2] DORF

FORTBILDUNG BESUCHEN

→ Findet in der aktuellen Stunde eine Fortbildung statt, nimmt Melanie daran teil.
→ Für Melanie dauert eine Fortbildung nur 1 Stunde.
→ Dieselbe Fortbildung nicht erneut in ihrer zweiten Stunde besuchen, wenn Melanie bereits in der ersten teilgenommen hat.
→ Bei Fortbildungsbelohnung mit zusätzlichem Planungsmarker stattdessen experimentieren.

HÄNDLER BESUCHEN

→ Nur bei geöffnetem Händler und mindestens 1 frei verfügbarer Pflanze.
→ 1 Händlerkarte aufdecken. Sie bestimmt Kaufmenge, Warenpriorität und Reihenfolge.
→ So viel wie möglich kaufen, begrenzt durch Pflanzen und Angebot.
→ **Mörseralternative:** Wenn Melanie über einen blauen Bonusleistenfortschritt einen Mörser erhalten kann, bevorzugt sie den entsprechenden blauen Gegenstand gegenüber einem direkten Mörserkauf.
→ Leeren Händlerkartenstapel neu mischen.

LEHRLING NEHMEN

→ Höchstens 2 unausgebildete Lehrlinge; keine Doppelung eines Medikamententyps.
→ Normalerweise den Lehrling mit 1 Lehrlingsmarker bevorzugen.
→ **Ausnahme:** Liegt bereits ein Patient vom Typ des Lehrlings mit 2 Markern aus, nicht aber vom Typ des Lehrlings mit 1 Marker, wählt Melanie den Lehrling mit 2 Markern.

EINZELFORTBILDUNG

→ Mindestens 1 frei verfügbare Pflanze erforderlich.
→ **Pflanzenkosten-Priorität:** Beeren → Pilze → Kräuter → Wurzeln.
→ **Fähigkeitspriorität:** Benötigte Fähigkeit für ausliegenden Patienten verbessern; älterer Patient zuerst.
→ **Zwei Rezeptalternativen:** Variante mit geringerem erforderlichem Fähigkeitsfortschritt wählen; bei Gleichstand entscheidest du.
→ **Kein Verbesserungsbedarf:** Niedrigste Herstellungsfähigkeit erhöhen; bei Gleichstand Pressen → Erhitzen → Mischen → Filtern.

[02.3] WALD

ZUTATEN NEHMEN

→ Sammelmenge nach aktueller Uhrzeit (siehe Hauptspielhilfe [02.3]).
→ **Priorität 1:** Für ausliegende Patienten benötigte Pflanzen.
→ **Priorität 2:** Sonst die im Wald am seltensten vorhandene Pflanzenart.
→ **Priorität 3:** Bei Gleichstand für Tee geeignete Pflanzen bevorzugen, Wurzeln vor Kräutern.
→ **Pflanzenkunde:** Für jede gesammelte Pflanze 1 Feld vorrücken, unabhängig von der abgebildeten Pflanzenart.

[03] SOLO-SONDERREGELN

→ **Reservierung:** Erhaltene Pflanzen sofort eigenen Patienten zuordnen, wenn benötigt. Älterer Patient zuerst.
→ **Neuer Patient:** Passende Pflanzen aus Melanies Vorrat sofort auf die Karte legen.
→ **Zwei Rezeptoptionen:** Oberes Rezept bevorzugen, außer das untere ist früher herstellbar.
→ **Pflanzenwahl:** Bei frei wählbaren Abgaben Wurzeln und Kräuter möglichst für Tee behalten.
→ **Tausch:** Melanie verwendet keinen freien 2:1-Pflanzentausch.
→ **Gesellen- und Bonusleisteneffekte:** Vorteile ohne feste Aktionszuordnung möglichst früh einsetzen.

[04] SOLO-TAGESENDE

01. Normale Tagesende-Schritte durchführen.
02. Solokarten einsammeln und neu mischen.
03. Lehrlingsmarker neu auf die ausliegenden Lehrlinge verteilen.
04. Am fünften Tag keine Lehrlingsmarker mehr verteilen; dadurch wird kein Lehrlingsfeld mehr blockiert.

SCHWIERIGKEITSGRADE

→ **Stufe 1:** Grundlegendes Soloverhalten.
→ **Stufen 2–4:** Zusätzlich die auf den Solokarten gekennzeichneten Effekte ausführen, sofern sie zum gewählten Bereich und zur tatsächlich ausgeführten Aktion passen.
→ **Kumulativ:** Höhere Schwierigkeitsstufen enthalten die Effekte der niedrigeren.
→ **Varianten:** Optionale Ereignisse, Ziele, Persönlichkeiten und alternative Bonusleisten standardmäßig nicht verwenden.

> ***GOLDENE REGEL:** Bei nicht eindeutig geregelten Situationen entscheidest du für Melanie.*

© BOARDGAMEFAN.DE