



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

DISTILLED (2-4 SPIELER)

Du hast eine stillgelegte Destillerie von einem entfernten Verwandten geerbt. Dein Ziel ist, dem Familienunternehmen wieder zu früherem Ruhm zu verhelfen. Über sieben Runden kaufst Du Zutaten, Zubehör, Rezepte und Verbesserungen ein, um die weltbesten Spirituosen herzustellen. Wer von euch am Ende der Partie die meisten Siegpunkte hat, wird zum „Master Distiller“ gekürt.

SPIELAUFBAU

Siehe **S. 4-6** sowie **S. 22 (Solo-Modus)**. Beachtet die Kombination von Rezeptkarte und zur Verfügung stehenden Charakteren.

GRUNDKONZEPTE

SPEZIALREZEPTE

Jeder Charakter hat ein eigenes Spezialrezept, welches nur ein einziges Mal im Spiel genutzt werden kann. Deine besondere Zutat erwirbst Du über deinen der Labelboni deiner Destillerie.

Sollte die Spezialzutat während der Destillationsphase entfernt werden, darfst Du sie der Spirituose wieder hinzufügen.

REZEPTE

Repräsentieren Wissen, um eine Spirituose herzustellen.

- ▶ Jedes Rezept gehört zu einer der drei Kategorien **Bronze**, **Silber** oder **Gold**. Einmal gekauft, darfst Du die Spirituose beliebig oft destillieren.
- ▶ Jedes Rezept zeigt die **Mindestmenge** und erlaubte **Zucker-Art** an.
- ▶ Zusätzlich noch die **Herkunft**, **Fassart**, **Reife-Anforderung** und **Siegpunkte bei Verkauf**.

ZUTATENKARTEN

- ▶ Alle Spirituosen benötigen 3 Basiszutaten: **Hefe**, **Zucker** und **Wasser**.
- ▶ **Zucker** gibt es in 3 Sorten: **Getreide**, **Pflanzen**- und **Fruchtzucker**.
- ▶ **Alkohol** ist die 4. Zutat und entsteht während der Destillation.

ZUBEHÖRKARTEN

- ▶ Fässer: **Metal**, **Holz** und **Ton**.
- ▶ Flaschen: Benötigst Du um deine Spirituose zu verkaufen. Besondere Flaschen können Siegpunkte und Verkaufswert erhöhen.

VERBESSERUNGSKARTEN

Spezialisten und **Anschaffungen**. Erworbene Verbesserungen lebst Du auf dein Destillerie-Tableau. Sie geben dir je **1 Sonderfähigkeit**.

Maximal 3 Verbesserungen pro Spieler.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 7 Runden. Führt jede Runde aus:

- ▶ Handelt eure **Rundenbeginn-Fähigkeiten** ab.
- ▶ Spielt die **4 Phasen** einer Runde:

01. Marktphase
02. Destillationsphase
03. Verkaufsphase
04. Reifungsphase

- ▶ Handelt das **Ende einer Runde** ab.

[01] MARKTPHASE

In Zugreihenfolge könnt ihr **Rezeptmarker**, **Basiszutaten** und **-zubehör**, **Premiumzutaten** und **-zubehör** sowie **Verbesserungen** kaufen. Bist Du am Zug, darfst Du 1 Karte kaufen oder passen. Die Phase endet, sobald alle gepasst haben.

Wichtig: Du darfst pro Runde maximal 2 Basiskarten kaufen!

- ▶ **Rezepte kaufen:** Zahle den Preis der Kategorie (siehe Rezeptkarte).
- ▶ **Basishefe und -wasser:** Beide geben bei Kauf einen Boni (jedoch nicht bei Tausch oder durch Fähigkeiten).
- ▶ **Premiumkarten kaufen:** Schiebe Karten nach rechts auf, um die Lücke zu schließen und lege dann eine neue Karte vom Stapel aus.
- ▶ **Markt aufräumen:** werft die jeweils rechts liegende Premiumkarte offen ab, verschiebt die Karten nach rechts und legt neue Karten aus.

Bei 2 Spielern: Werft je 2 Premiumkarten pro Reihe ab.

[02] DESTILLATIONSPHASE

Führt die Destillationsphase gleichzeitig aus. Pro Runde wird nur 1 Spirituose pro Spieler hergestellt.

Zu Beginn dieser Phase darfst Du 1 Zutaten- oder Zubehörkarte gegen 1 Basiszutat mit gleichen oder geringeren Marktkosten tauschen.

Du kannst nie Hefe, Alkohol oder Startzubehör tauschen!

- ▶ Lege alle Zutaten, die Du **nicht** nutzen möchtest, in deine **Vorratskammer**.
- ▶ Lege alle Zutaten, die Du nutzen möchtest, in den jeweiligen Bereich des **Gärbottichs**. Dabei muss **mindestens 1 Karte** in einem der drei Bereiche für **Hefe**, **Zucker** und **Wasser** liegen.
- ▶ **Alkoholkarten** darfst Du sowohl in den Bereich von **Hefe** und **Wasser** spielen, anstatt oder zusätzlich zur entsprechenden Zutat.

Führe anschließend die **Destillation** durch:

01. Füge **1 Alkohol pro Zuckerkarte** hinzu.
02. Mische alle Karten im Gärbottich zu einem **Destillat**.
03. Lege die unterste und oberste Karte dieses Stapels offen in deine Vorratskammer.

04. Decke alle restlichen Karten auf. Hat das übrige Destillat nun alle Bestandteile eines deiner **Rezepte** und besitzt Du das entsprechende **Fass**, ist der Vorgang erfolgreich. Lege alle Karten offen aus, lege das entsprechende **Fass** dazu und erhalte (in Zugreihenfolge) das passende **Label**.

Gibt es keine Labels mehr? Du darfst die Spirituose trotzdem herstellen, erhältst aber keinen Labelbonus bei Verkauf.

[03] VERKAUFSPHASE

Verkaufe in Zugreihenfolge die eben destillierte Spirituose oder Spirituosen aus deinem Fasskeller für Münzen und Siegpunkte.

- ▶ **Ohne Reife-Symbol:** Du musst diese Runde verkaufen.
- ▶ **Mit Reife-Symbol:** Du musst mind. 1 Runde reifen lassen.

Du darfst in Zugreihenfolge verkaufen, aber immer **nur 1 Spirituose pro Zug**:

01. Lege das Destillat inkl. Fass und Aromakarten aus und füge 1 Flasche aus deinem Lager hinzu.
02. Erhalte den Verkaufswert auf den Karten und dem Rezept.
03. Erhalte entsprechend Siegpunkte.
04. Lege das Label auf einen beliebigen Label-Bonusbereich und erhalte den gewählten Bonus.
05. Lege genutzte Startkarten zurück ins Lager.
06. Lege genutzte Premiumflaschen neben deine Destillerie. Sie ist nun Teil deiner Flaschensammlung (SP bei Spielende).
07. Lege Basiszutaten und Alkohol zurück auf ihre Stapel. Premiumzutaten und -Fässer sowie Aromakarten auf ihre Abwurfstapel. Entferne genutzte besondere Zutaten aus dem Spiel.

[04] REIFUNGSPHASE

Die Reifungsdauer beeinflusst das Aroma und somit den SP-Wert bei Verkauf.

Lasst in Zugreihenfolge all eure Spirituosen reifen.

- ▶ **Neu destillierte Spirituosen:** Legt den Stapel ohne Fass verdeckt in den Fasskeller. Legt das Fass oben auf den Stapel und legt ein Label auf das Fass.
- ▶ **Immer:** Lege eine Aromakarte unbesehen unter den Stapel.

RUNDENENDE

01. **Prüft Auszeichnungen.** Mehrere Spieler teilen sich die Siegpunkte der Auszeichnung (aufgerundet). Dreht erreichte Auszeichnungen um.
02. **Halte Tastings ab:** Hast Du keine Spirituose verkauft? Du darfst bis zu 4 SP in Münzen umwandeln.
03. **Nach der 3. Runde:** Wählt 1 der 2 Zielkarten aus.
04. **Rückt den Rundenzähler** vor
05. Gebt den **Startspielermarker** weiter.

SPIELLENDE

Prüft nach der 7. Runde zusätzliche SP-Quellen:

- ▶ Übrige Spirituosen im Fasskeller, inkl. je 1 SP pro Aromakarte

Wichtig: Da Du die Spirituosen nicht mehr verkaufst, erhältst Du keine SP durch Aroma- und Labelbonus, kannst keine Flasche hinzufügen und erhältst auch keine Münzen!

- ▶ Eure Flaschensammlung (nur mit Region-Symbol): Erhalte für **2/3/4/5/6+ Flaschen** aus derselben Region **2/4/7/10/15 SP**. Flaschen aus 3+ verschiedenen Regionen? Erhalte 5 SP.

Das **Herkunfts-Symbol** steht für die Region deines Charakters.

- ▶ Verbesserungen
- ▶ Zielkarten
- ▶ Münzen (je 1 SP pro 5 Münzen)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand: Die meisten Münzen > Sieg wird geteilt.

REZEPTKARTEN UND CHARAKTERE

- ▶ **Rezeptkarte A:** Kanada, USA, Schottland, Irland, Indien, Australien, Brasilien, Jamaika, England, Frankreich, Korea, China.
- ▶ **Rezeptkarte B:** Kanada, USA, Schottland, Irland, Indien, Japan, Peru, Mexiko, Schweden, Italien, Philippinen.
- ▶ **Rezeptkarte C:** Kanada, USA, Schottland, Irland, Indien, Japan, Jamaika, Schweden, Frankreich, Korea.
- ▶ **Rezeptkarte D:** Kanada, USA, Schottland, Irland, Indien, Australien, Mexiko, Schweden, Frankreich, England, Italien, Philippinen.
- ▶ **Rezeptkarte E:** Kanada, USA, Peru, Schottland, Irland, Indien, Brasilien, Jamaika, Mexiko, England, Australien, China.
- ▶ **Rezeptkarte F:** Kanada, USA, Schottland, Indien, Japan, China, Brasilien, Italien, Irland, Korea, Philippinen.
- ▶ **Rezeptkarte G:** Kanada, USA, Schottland, Irland, Indien, Australien, Brasilien, Peru, Schweden, England, Korea, Philippinen.
- ▶ **Rezeptkarte H:** Kanada, USA; Schottland, Irland, Indien, Japan, Jamaika, Mexiko, Frankreich, Italien, China.

SOLO-ABLAUF

Wie üblich, jedoch räumst Du am Ende der Marktphase den Markt nicht auf, sondern legst die oberste Karte vom B-Solo-Kartenstapel ab, um die Rückseite der Karte darunter zu sehen. Diese gibt an, welche Karten aus dem Markt entfernt werden. Um eine Solo-Partie zu gewinnen, musst Du mindestens 1 Ziel aus jeder Zeile erfüllen: Addiere die SP aller **erfüllten A- & B-Zielkarten**. Diese Summe musst Du erreichen bzw. übertreffen. Du darfst jedes Ziel deiner aktiven Reihe erfüllen, solange es direkt neben oder über einem erfüllten Ziel liegt. **Bewege den Marker in die Reihe des erfüllten Ziels. Ziele erfüllen ist optional.** 1x pro Partie: Du darfst 2 Karten einer Reihe vertauschen.