

ANDREW FEDERSPIEL

# APOTHECA™

THE SECRET POTION SOCIETY



1-4  
PLAYERS



AGES  
13+



TIME  
30 MIN

## SPIELIDEE

Erschaffe Zaubertänke auf dem geheimen Marktplat. Führe deine Kontrahenten mit verborgen platzierten Tränken hinter Licht – um im rechten Moment zuzuschlagen und mittels des magischen Geschicks deiner Apothecari das gewünschte Gebräu zu vollenden! Aber Obacht: deine Konkurrenten werden versuchen, deine Züge zu durchschauen und dieses Wissen gegen dich zu verwenden. Denn jeder gelandete Treffer stellt einen Apothecari zufrieden. Und der erste, der 3 Apothecari zufrieden stellt, gewinnt!

## INHALT

- 1 Marktplatz (Spielbrett)
- 45 Trankplättchen (15 rote, 15 blaue, 15 gelbe)
- 36 Edelsteine (12 blutrote Rubine, 12 meerblaue Saphire, 12 goldene Topase)
- 15 Apothecari-Karten
- 4 Apothecari-Felder
- 4 Übersichtskarten
- 3 Entscheidungsplättchen (für die Variante „Meister des Marktes“)
- 1 zusätzlicher Aktionsmarker (nur bei 3 Spielern)



## SPIELAUFBAU

1. Lege das Spielbrett in die Mitte.
2. Der heimlichsteste Spieler wird zum Startspieler. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
3. Mische die Trankplättchen. Lege je einen Trank offen auf alle 4 Ecken des Marktplatzes. Lege zwei Tränke verdeckt in die Mitte des Marktplatzes, sodass sie diagonal angrenzend liegen. Drehe die Trankplättchen so, dass der Pfeil auf den zweiten Spieler deutet.
4. Lege die weiteren Trankplättchen als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Dies ist der Trankstapel.
5. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.
6. Mische die Apothecari-Karten. Ist dies deine erste Partie, lege die folgenden Apothecari verdeckt und in beliebiger Reihenfolge oben auf den Stapel: Benedetto, Corvidus, Imogen, Merten, Der Gepäckträger-König (The Porter King).
7. Jeder Spieler erhält offen 1 Apothecari-Karte.
8. Verbinde die vier Apothecari-Felder miteinander und lege diese neben den Marktplatz, wie auf dem Bild gezeigt. Gemeinsam bilden sie die Allee der Apothecari. Lege 1 Apothecari-Karte offen auf jedes Feld mit zwei abgebildeten Edelsteinen. Die verbleibenden Karten legst du verdeckt auf das Feld mit den drei abgebildeten Edelsteinen. Dies ist der Apothecari-Stapel.
9. Lege die drei Edelstein-Vorräte zu den zugehörigen Apothecari-Feldern.
10. Gib im 3-Spieler-Spiel dem dritten Spieler den zusätzlichen Aktionsmarker („Extra Action“). Dieser Spieler darf den Marker in einem beliebigen seiner Züge abwerfen, um eine dritte Aktion durchzuführen, die allerdings nicht identisch mit den ersten beiden Aktionen sein darf.
11. Der Startspieler hat in der ersten Runde nur eine Aktion zur Verfügung.

## ALLEE DER APOTHECARI



SPIELER 1



SPIELER 2

TRANKSTAPEL



SEITE 2

## DEIN SPIELZUG

Du musst 2 der 4 folgenden Aktionen ausführen. Es ist nicht erlaubt, dieselbe Aktion in einem Spielzug doppelt auszuführen!

### AUFDECKEN



Decke einen beliebigen verdeckten Trank auf dem Marktplatz auf. Du erhältst einen Edelstein in der Farbe des Tranks. Es ist nicht erlaubt, unter das Plättchen zu spähen, bevor diese Aktion gewählt wird; das Plättchen muss so aufgedeckt werden, dass alle die Farbe erkennen können! Man darf eine beliebige Anzahl an Edelsteinen besitzen. Im seltenen Fall, dass der Vorrat an Edelsteinen nicht ausreicht, verwende einen beliebigen Ersatz.

### BESONDERE FÄHIGKEITEN



Wähle einen deiner Apothecari und nutze seine besondere Fähigkeit. Du darfst diese Aktion mehrfach in einem Spielzug ausführen, solange du jeweils einen anderen Apothecari auswählst (jede Verwendung einer besonderen Fähigkeit zählt als eine Aktion). Du darfst diese Aktion nicht ausführen, wenn du keinen aktiven Apothecari ausliegen hast oder wenn die Verwendung der besonderen Fähigkeit keine Veränderung auf dem Marktplatz bewirken würde.

Besondere Fähigkeiten wirken sich auf alle Trankplättchen gleich aus, unabhängig davon ob diese offen oder verdeckt liegen. Tränke können sich über andere Tränke hinweg bewegen, soweit die Reichweite der Bewegung dafür ausreicht. Allerdings darf ein Trank zum Ende der Bewegung niemals auf demselben Feld wie ein anderer Trank zum Liegen kommen. Besondere Fähigkeiten, die Trankplättchen vertauschen, können nicht genutzt werden, wenn eines der Felder leer ist.

In Apotheca schließt das Wort „angrenzend“ diagonal gelegene Felder aus. Das Wort „orthogonal“ bedeutet „horizontal oder vertikal“. Siehe Seite 15 für weitere Informationen zu besonderen Fähigkeiten.

### AUFFÜLLEN



Diese Aktion darf nicht ausgeführt werden, wenn sich bereits 3 verdeckte Trankplättchen auf dem Marktplatz befinden. Ziehe ein Plättchen vom Trankstapel und sieh es dir heimlich an. Lege es verdeckt auf ein beliebiges freies Feld auf dem Marktplatz. Wiederhole diesen Vorgang, bis sich 3 verdeckte Trankplättchen auf dem Marktplatz befinden. Wenn du einen Trank auslegst, drehe das Plättchen so, dass der Pfeil auf dich zeigt. Nur du darfst später unter die Plättchen spähen, deren Pfeile auf dich zeigen.

### Überangebot

Sollte der Marktplatz einmal komplett gefüllt sein, ohne dass es Treffer gibt, decke sofort das oberste Plättchen des Trankstapels auf. Entferne alle aufgedeckten Tränke der entsprechenden Farbe vom Markt. Mische anschließend das aufgedeckte Plättchen sowie alle vom Marktplatz entfernten Plättchen in den Trankstapel.

### ANHEUERN



Heuere einen Apothecari aus der Allee der Apothecari an, indem du 2 Edelsteine der entsprechenden Farbe bezahlst.  
– ODER –  
Bezahle 1 Topas, 1 Saphir und 1 Rubin, um einen beliebigen der drei Apothecari oder die oberste Karte vom Apothecari-Stapel anzuheuern.  
Lege den Apothecari vor dich - er steht dir nun zu Diensten.

Du darfst eine beliebige Anzahl an Apothecari besitzen. Gibt es nach dem Anheuern ein leeres Apothecari-Feld, fülle dies mit der obersten Karte vom Apothecari-Stapel auf.

## TREFFER LANDEN UND APOTHECARI ZUFRIEDENSTELLEN

3 aufgedeckte Tränke derselben Farbe in einer Zeile oder einer Spalte ergeben einen Treffer. Diese müssen unmittelbar nebeneinander in einer nicht-diagonalen, geraden Linie liegen. Landest du einen Treffer, nimm die entsprechenden Plättchen vom Marktplatz und lege sie offen auf einen deiner aktiven Apothecari. Du darfst diesen Apothecari nicht länger nutzen – dein Gebräu hat ihn zufriedengestellt! Jeder Treffer kann jeden Apothecari zufriedenstellen, unabhängig von der Farbe des Treffers.

## BESONDERE TREFFER

Landest du einen Treffer mit mehr als 3 Tränken, erhältst du zusätzlich zum Treffer einen Edelstein in der Farbe des Treffers. Besondere Treffer sind 4 Tränke in einer Reihe, Tränke in L-Form, in T-Form und in +-Form.



## SPIELENDE

Der erste Spieler, der 3 Apothecari zufriedenstellt, gewinnt!

## 4 SPIELER

Teilt euch im Spiel mit 4 Spielern in zwei gleiche Teams auf – A und B. Setzt euch in abwechselnder Reihenfolge: A, B, A, B. Teampartner dürfen keine Edelsteine teilen und auch nicht unter die verdeckten Tränke des Teammitglieds spähen. Das erste Team, das 3 Apothecari zufriedenstellt, gewinnt.

Vor Spielbeginn solltet ihr noch festlegen, ob Absprachen während des Spiels erlaubt sind.

Landest du einen Treffer, hast aber keinen aktiven Apothecari, entferne die Plättchen vom Markt und mische sie zurück in den Trankstapel. Du erhältst einen Edelstein in der Farbe des Treffers. Dieser Treffer zählt nicht im Bezug auf Siegpunkte.

## MULTIPLE TREFFER

Erzielst du mehrere Treffer gleichzeitig, handle die einzelnen Treffer in beliebiger Reihenfolge so ab, als hättest du jeden Treffer einzeln erzielt.



## VARIANTE: SOLOSPIEL (1 SPIELER)

### SPIELAUFBAU

1. Lege den Marktplatz vor dir aus.
2. Mische die Trankplättchen. Lege je einen Trank offen auf alle 4 Eckfelder des Marktplatzes. Besetze die Hälfte der verbleibenden Felder in einem Schachbrettmuster mit verdeckten Plättchen. Drehe die Plättchen so, dass die Pfeile auf der Rückseite von dir weg zeigen.
3. Lege links und rechts neben das Spielbrett je ein Raster von 2x4 Trankplättchen verdeckt aus (siehe Abbildung). Drehe die Plättchen so, dass die Pfeile auf der Rückseite von dir weg zeigen.
4. Lege die restlichen Trankplättchen zurück in die Schachtel. Diese werden für den Rest des Spiels nicht benötigt.
5. Mische den Apothecari-Stapel und nimm dir eine Apothecari-Karte. Der Aufbau der Apothecari-Allee erfolgt wie gewohnt.

### AKTIONEN UND AUFFÜLLEN

Führe in jedem deiner Spielzüge 2 Aktionen aus (auch in deinem ersten Spielzug). Es gibt folgende Besonderheiten:

- Du kannst nicht Auffüllen als Aktion wählen.
- Du darfst dieselbe Aktion in einem Spielzug doppelt ausführen. Ist es nicht möglich, eine zweite Aktion auszuführen, endet dein Spielzug.
- Anheuern kostet 3 Edelsteine derselben Farbe anstatt 2 Edelsteine. Außerdem kannst du nicht die alternative Bezahlweise (1 Topas, 1 Saphir und 1 Rubin) verwenden, um einen Apothecari anzuheuern.

Jeweils nach 2 Aktionen, die du ausführst, musst du 1 Trankplättchen außerhalb des Marktplatzes auswählen und dieses auf das entsprechende leere Feld auf dem Spielfeld legen. So muss zum Beispiel der Trank in Spalte 2, Reihe 3 außerhalb des Marktplatzes auf das Feld in Spalte 2, Reihe 3 innerhalb

des Marktplatzes gelegt werden. Spähe unter das Plättchen, nachdem du es platziert hast und drehe es so, dass der Pfeil in deine Richtung zeigt. Ist es nicht möglich, einen Trank auf ein leeres Feld zu legen, endet das Spiel.

### TREFFER LANDEN UND APOTHECARI ZUFRIEDENSTELLEN

Wenn du einen Treffer landest, entferne diesen nicht vom Marktplatz. Führe stattdessen folgende Schritte aus:

1. Staple die Trankplättchen des Treffers auf einem beliebigen Feld des Treffers. Behandle diesen Stapel wie einen regulären Trank.
2. Liegen vor dir ein oder mehrere aktive Apothecari, drehe einen von ihnen um, um anzuzeigen, dass er zufriedengestellt ist.
3. Stellst du einen Apothecari zufrieden, erhältst du 1 Punkt für jedes aufgedeckte Trankplättchen auf dem Marktplatz in der Farbe des Treffers (ein Stapel zählt als nur 1 Trank). Nutze eine beliebige Methode, um deine Siegpunkte zu notieren.

Liegt vor dir kein aktiver Apothecari aus, wenn du den Treffer landest, erhältst du auch keine Siegpunkte. Stattdessen erhältst du einen Edelstein in der Farbe des Treffers.

### ÜBERANGEBOT

Sollte sich der Marktplatz komplett füllen, führe nicht den Abschnitt „Überangebot“ aus, sondern belasse alles so, wie es ist.

### SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn du einen verdeckten Trank auf den Marktplatz legen musst, dies aber nicht tun kannst. Befinden sich keine Trankplättchen mehr außerhalb des Marktplatzes, erhältst du 5 Bonuspunkte. Addiere deine Siegpunkte und schau nach, wie du dich geschlagen hast:

0-14: Gehilfe	25-29: Experte	40+: Legende von
15-19: Lehrling	30-34: Meister	Apotheca
20-24: Adept	35-39: Großmeister	

# ALLEE DER APOTHECARI



SPIELER I



## VARIANTE: MEISTER DES MARKTES (2-4 SPIELER)

### SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf, mit folgenden Abweichungen:

1. Anstatt den Marktplatz mit zufällig gemischten Tränken zu bestücken, mische 2 gelbe, 2 blaue und 2 rote Tränke und verteile diese gemäß der normalen Spielregeln.
2. Ernenne einen Spieler zum Meister. Alle anderen Spieler sind Lehrlinge in einem Team gegen den Meister. Teampartner dürfen keine Edelsteine teilen und nicht unter die verdeckten Tränke der Teammitglieder spähen.
3. Der Meister erhält keinen Apothecari zu Beginn. Baue stattdessen die Allee der Apothecari vor dem Meister auf. Der Meister darf alle drei Apothecari verwenden, muss sie aber jedesmal bezahlen, um ihre besondere Fähigkeit zu nutzen.
4. Gib dem Meister die drei Entscheidungsplättchen. Nachdem der Marktplatz aufgebaut ist, wählt der Meister eines dieser Plättchen, deckt es auf und legt es auf die anderen beiden Plättchen. Der Meister darf nur Treffer in dieser Farbe landen, während die anderen Spieler keine Treffer dieser Farbe landen dürfen.
5. Der Meister zieht zuerst und hat in seinem ersten Spielzug nur eine Aktion zur Verfügung. Die Lehrlinge spielen im Uhrzeigersinn, wobei der Meister nach jedem einzelnen Lehrling einen Spielzug durchführt.

### VORTEILE DES MEISTERS

- Entscheidungsplättchen: Der Meister hat drei farbige Entscheidungsplättchen, wovon immer genau eines aktiv ist. Der Meister darf nur Treffer in der Farbe des aktiven Entscheidungsplättchens landen, wobei kein anderer Spieler Treffer in dieser Farbe landen darf. Als Aktion darf der Meister zum Entscheidungsplättchen einer anderen Farbe wechseln, indem er einen Edelstein dieser Farbe abgibt.

- Anheuern und Nutzen von Apothecari: Der Meister heuert niemals Apothecari an. Der Meister darf als Aktion die besondere Fähigkeit eines Apothecari in der Allee der Apothecari verwenden, indem er 2 Edelsteine in der Farbe des entsprechenden Apothecari ausgibt. Heuert ein Lehrling einen Apothecari an, so bezahlt er die Edelsteine an den Meister statt an den allgemeinen Vorrat.
- Treffer: Der Meister nutzt seine Treffer nicht, um Apothecari zufrieden zu stellen. Stattdessen behält der Meister seine Treffer einfach.

### ZUSÄTZLICHE REGELN

- Treffer landen: Da die Spieler den Entscheidungsplättchen unterworfen sind, kann es passieren, dass ein Spieler einen unzulässigen Treffer landet. Der erste Spieler, der diesen Treffer werten darf, tut dies auch, sofern der Treffer dann noch besteht. Ist die Farbe des aktiven Entscheidungsplättchens beispielsweise rot und der Meister landet am Ende seines Zuges einen blauen Treffer, dann darf der nächste Spieler, der am Zug ist, diesen Treffer zu Beginn seines Zuges werten.
- Edelstein-Boni: Der Meister erhält keine Edelstein-Boni, wenn er besondere Treffer landet oder wenn er einen Treffer ohne aktiven Apothecari landet (da der Meister keine Apothecari anheuert).

### SPIELLENDE

Der Meister gewinnt, wenn er einen Treffer in jeder Farbe gelandet hat.

Die Lehrlinge gewinnen, wenn sie insgesamt 3 Apothecari zufriedengestellt haben.





## SPIELER 2 - LEHRLING



## TRANKSTAPEL



## ENTSCHEIDUNGS- PLÄTTCHEN



## SPIELER 1 - MEISTER



## APOTHECA STRATEGIE-TIPPS

- Am Ende deines Zuges sollten keine zwei gleichen Farben nebeneinander (oder mit nur einem freien Feld dazwischen) liegen bleiben. Du könntest deinen Kontrahenten die Gelegenheit geben, mit ihrer ersten Aktion ein Plättchen der benötigten Farbe zu ziehen und zu platzieren, um es dann mit dem zweiten Zug aufzudecken und einen Treffer zu landen.
- Wenn du ein verdecktes Trankplättchen aufdecken willst, versuche, dies mit deiner ersten Aktion zu tun. So kannst du deinen zweiten Zug noch dazu nutzen, etwas mit dem Plättchen anzustellen (oder zu verhindern, dass deine Mitspieler etwas damit anstellen).
- Du musst nicht unbedingt Trankplättchen aufdecken, die Mitspieler platziert haben. Überlege zunächst, um welche Farbe es sich handeln könnte und ob dein Mitspieler vielleicht versucht, dich in eine Falle zu locken, indem du das Plättchen für ihn aufdeckst.



## DIE WELT VON APOTHECA

Wenn du glaubst, du stehst auf festem Boden, dann hat das Universum dich genarrt! Ich bin Lain der Kaufmann. Ich wanderte von den grün gezackten Bergen von Danziger – die noch keine Kreatur je lebend überquert hat – bis zur Blauen Wüste von Yandukar; bis zu den Sümpfen von Shartusan, wo die Luft so faul ist, dass dir die Zähne ausfallen. Ich habe genug gesehen, um zu wissen: wenn es jemand (oder etwas) schafft, das Unbeherrschbare zu beherrschen, dann der Club der geheimen Tränke. Seine Apothecari beherrschen eine Urkraft, von der man sagt, sie könne dir jeden Wunsch erfüllen, sogar ewiges Leben. Aber wo treffen sie sich? Und, wichtiger noch, wie kannst du sie dazu bringen, zu tun, wie du gebietest?

Ich konnte viel Wissen über einige berühmte Apothecari ansammeln. Sie zu finden aber, das muss jemand anderes übernehmen.



## DIE LEGENDÄREN APOTHECARI



### Afrit

Ich habe diese Kreatur nie getroffen - und ich habe vor, das auch so zu belassen. Mancher verbreitet das alberne Gerücht, diese Kreatur würde dir etwas geben wollen. Aber, glaub' mir, alles was Afrit tut, ist nehmen: deine Träume. Deine Hoffnungen. Deine Ambitionen. Der Bruder des besten Freundes meines Onkels kreuzte einst Afrits Wege. Der arme Mann war danach gefangen im

trübsten aller denkbaren Leben – bis er von wirbelnden Pferde-Dämonen zerrissen wurde. Ich würde fast sagen, dass es nach dem, was Afrit ihm angetan hatte, eine Gnade war. Freiwillig einen Tanz mit Afrit zu wagen - entweder du bist sehr mutig oder sehr dumm.



### Benedetto

Benedetto bekleidete die ehrenvolle Stellung des Leibarztes des Königs von Umbriscol; was hauptsächlich bedeutete, die königlichen Hammerzehen zu massieren. Dennoch – und Benedetto sanftesten Massagen zum Trotz – verschieden alle fünf Erben des umbriscischen Königshauses während des Großen Sterbens. So verstieß der König

Benedetto vom Hofe... durch ein Fenster. Da er auf seinen Schnauzbart fiel, blieben seine kostbaren Hände vor Verletzungen verschont - so wurde es mir jedenfalls berichtet. Nun massiert Benedetto die Kräuter für seine Tränke.



### Corvidus

Materie, Ort und Zeit sind die Fixpunkte im Geiste eines Apothecari. Wer diese drei Konzepte vollständig erfasst, dem offenbaren sich plötzlich sämtliche Bausteine des Universums: das Richtige am richtigen Ort zur richtigen Zeit. Es darf daher nicht verwundern, dass ein ehemaliger Briefträger einen so herausragenden Apothecari abgibt.

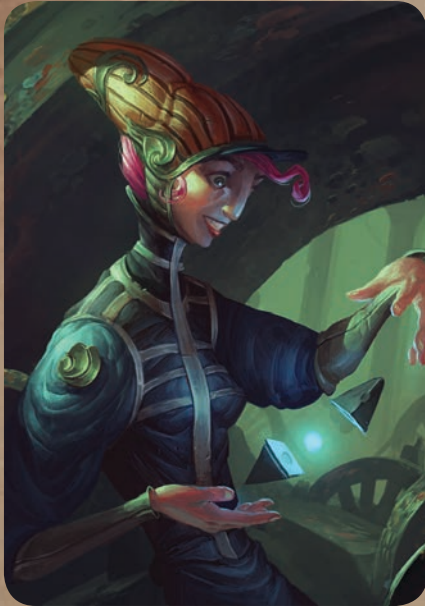
Großgezogen von Schwalben und ausgebildet von Krähen hat Corvidus sowohl die richtige Geschwindigkeit als auch die passende Balance, um die Welt zu seinem persönlichen Spielfeld zu machen. Und das Brauen von Tränken ist so viel einträglicher als das Zustellen von Päckchen.



### Giada

Es existiert ein altes Sprichwort der Danzigi, das besagt: „Ein Stein ist so lange harmlos, bis er es nicht mehr ist.“ Ich glaube nicht, dass sich dieser Satz ursprünglich auf Giada bezog, auch wenn er sie perfekt beschreibt: ein unscheinbares Paket – und doch so voller zerstörerischer Kraft. Sie ist auf Lebzeiten von Taros verbannt, wird wegen

schwerer Körperverletzung am Kap der feinen Winde gesucht und ist öffentlich von wirbelnden Pferde-Dämonen angeklagt worden. Zumindest glauben wir das. Niemand versteht die Sprache wirbelnder Pferde-Dämonen. Aber es war nicht zu übersehen, dass sie nicht gut auf Giada zu sprechen sind.



### Imogen

Manche Dinge haben einen lieblichen Geruch. Und für Imogen hat das geballte Wissen dieser unterirdischen Werkstätten den lieblichsten Geruch überhaupt. Als Kind wurde Imogen wegen ihrer Nase verspottet, doch die Welt der Erwachsenen liebt sie darob. Vom Moder des verrottenden Papiers in der Bibliothek von Oblivia bis zum berüchtigten grünen Mief der Barracken in Catalaya, sie geben Imogen

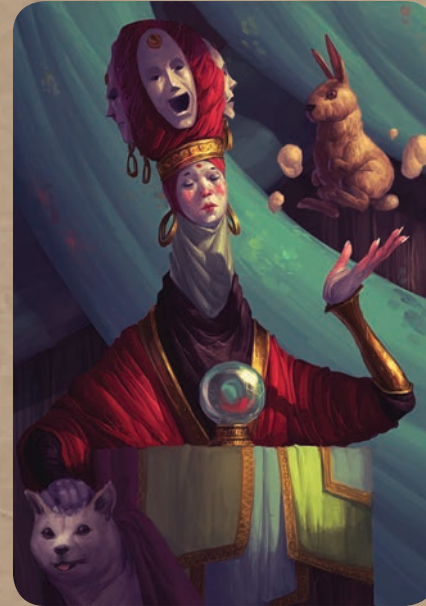
ihr Innerstes preis - einfach weil sie sie riechen will...um sie dann in Flaschen abzufüllen, damit niemand sie jemals wieder riechen muss.



### Karinne

Einige Rohstoffe sind sogar für die talentiertesten Apothecari nicht zu erreichen. Sie mögen tief graben, hoch hinaus fliegen oder in jede beliebige Himmelsrichtung segeln können. Aber die Dinge zu finden, die hinter der Realität liegen, in dieser Fähigkeit ist Karinne Türbauerin, Schlüsselmeisterin und Torwächterin. Es ist nicht klar, von wem sie die

vergessene Kunst des Steinlegens erlernt hat, aber gerade dieses einzigartige Wissen hat sie wahrlich zu einer Ikone werden lassen. Viele sind angetreten, haben darum gebettelt, ihr Schüler werden zu dürfen. Bis zum heutigen Tag wurden sie alle wieder fort geschickt.



### Die Maskierte Frau

Die Maskierte Frau weiß um die Macht der Identität - und darum hat sie fünf davon... fünf, von denen wir wissen. Eine geheimnisvolle und wandelbare Schönheit, ein ganz neues Du, eingefangen oder freigelassen, ganz nach ihrem Belieben. Wer könnte so einem Angebot widerstehen? Wer könnte widerstehen, dies mit Gold aufwiegen

zu wollen? Nein, die Maskierte Frau bewegt sich jenseits von belanglosen Prinzipien wie „gut“ oder „böse“. Sie urteilt nicht. Sie sind ihr egal.



### Meister Karfunkel

Meister Karfunkel verbleibt ein Außenseiter unter den Stillen des Echsenvolks von Yandukar. Zumeist graben sie Tunnel, draußen in der Wüste westlich von Umbria. Er aber ist fast immer auf Reisen, von Handelspunkt zu Handelspunkt, wo er höflich sein schroffes Lächeln auflegt. Ist ein

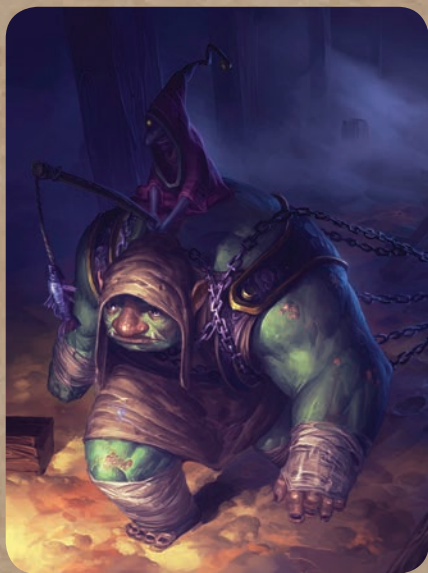
Handel besiegelt, fragst du dich vielleicht, ob das, was du gegeben hast, wertvoller war als das, was du bekommen hast. Ohne Zweifel, sein Wissen als Apothecari hat ihn zu einem Meister des Schacherns werden lassen. Alles ist in Bewegung, so einfach ist das. Und derjenige, der der Bewegung folgen kann, gewinnt.



### Merten

Auf dem Grat zwischen Mitgefühl und Charisma, dort wandelt Merten. Er ist wahrlich eine Seele von Ehrenmann, aber diese Beine und das Gesicht, die geziemen einem Ehrenmanne nicht. Merten kann dir nicht zur Hilfe springen oder deine Hand schütteln, ohne dass du eine Warze davon trägst. Er hat gelernt, in 38 Sprachen „Entschuldigung“ zu

sagen, sogar in der Sprache der Torongi, welche sich nur über Regungen der Augenbrauen unterhalten. Denn Merten glaubt nach wie vor fest daran: Wenn du dein Herz öffnest, wird Schönheit - und Glück - den Weg zu dir finden. Bis heute hat er sich noch nicht geirrt.



### Ooki & Oogi

Der erste Eindruck wäre wohl, dass Ooki für die schwere Arbeit zuständig ist, während Oogi das beschwerliche Denken übernimmt. Aber beide sind ausgebildete Apothecari, jeder auf seine Art. Oogi hat mehrere nur bedingt erfolgreiche Gefäße kreiert, die in der Lage sein sollten, das ‚Universelle Lösungsmittel‘ zu fassen, während Ooki entdeckte, dass nicht einmal ein

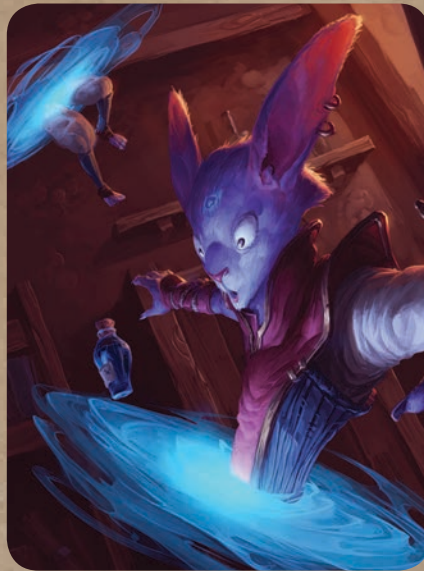
‚Universelles Lösungsmittel‘ seinen riesigen Pranken etwas anhaben konnte. Letztlich ist es alles eins, denn die beiden veröffentlichen ihre Erkenntnisse immer gemeinsam. Wobei Ooki darauf besteht, dass sein Name stets zuerst genannt wird. Oogi behauptet, ihm sei das egal.



### Der Gepäckträger-König

Man sagt, der Gepäckträger-König sei der rechtmäßige Erbe des Throns von Erdavia. Die Legende besagt, dass König Gustavs erstgeborener Sohn, Gustav II., am Fleckfieber starb. Der Zweitgeborene, ebenfalls Gustav, ebenfalls Fleckfieber. Der dritte, Lucius, wurde vom

vierten, Rictor, vergiftet, der wurde wegen Königsmord gehängt. Der fünfte Sohn floh vor seiner Pflicht, die Krone anzunehmen und wurde zur Strafe mit dem Fluch der Last belegt. Wenngleich er nun gehen kann, wohin auch immer seine Laune ihn führt, so tut er dies mit zermürender Langsamkeit. Natürlich wurde Erdavia ein Jahr später von wirbelnden Pferde-Dämonen geplündert, insofern ist das vielleicht doch kein so schlechtes Schicksal.



### Qwixly

Genauigkeit ist keine Tugend der Ungeduldigen – und Qwixly ist wahrlich nicht dafür bekannt, auf irgendjemanden zu warten. Oder auf irgendetwas. Er hat den Ruf, zur richtigen Zeit am falschen Ort zu sein, noch bevor jemand anderes (inklusive Qwixly selbst) dies bemerkt. Woher rührt

sein innerer Kompass? Hat er am Mondkelch genippt? Ist er der geheime Sohn von Langzeh, dem Gott der Karnickel? Als ich ihn fragte, antwortete Qwixly: „Ein wenig von beidem“.



### Solas

Für den Uneingeweihten mag ihr Erscheinen ein wenig unorthodox erscheinen. Aber die Redewendung „Spatzenhirn“ fasst Solas durchaus als Kompliment auf. Denn es ist so, ihre frühen Jahre verbrachte sie an der „Unibirdsität“ damit, Diplome und Abschlüsse in allen möglichen Fächern zu erlangen: Religion, Edelsteinkunde, und

Vogelrecht - was dem Recht der Menschen nicht so unähnlich ist, wenn man es genau betrachtet. Letztlich aber, so sagt man, führten viele Wege zum Apothecari – und es gibt kaum eine renommiertere Apothecari als Solas.



### Die Strega

Es gab eine Untersuchung, als auf einer Hühnerfarm plötzlich Gänse ausgebrütet wurden. Eine Gänsefarm, ganz in der Nähe gelegen, glaubte, die Hühnerbauern würden ihre Eier stehlen. Die Untersuchung lieferte keine Beweise für einen Eierdiebstahl, auch wenn man dort eine Geheimtür fand, die zu einem Vorrat illegal importierten Weines führte. Die

Untersuchungen wurden eingestellt, nachdem der Gänsebauer Hühnerküken in seiner Aufzucht entdeckte. Bei meinem Leben, ich weiß nicht mehr, wie er es anstellte – oder warum – aber ein Jahr später verheiratete der Hühnerbauer seinen Sohn mit der Tochter des Gänsewirts und nun sind alle glücklich.



### Der Herr der Gezeiten

Es ist besser, wenn sich deine Wege niemals mit jenen des Herrn der Gezeiten kreuzen. Es könnte dir wortwörtlich den Atem rauben. Und dabei meine ich nicht die Art, wie eine unerwartete Begegnung mit der Liebe deines Lebens dir den Atem raubt. Ich meine die eher unerfreuliche Erfahrung, ausgequetscht

zu werden wie ein alter Wasserschlauch. Andererseits... in unserer Welt der Seemänner und Ozeane und fernen Länder ist ein Mann, welcher die Sprache des Windes spricht, vielleicht ein notwendiges Übel.

## DIE BETEILIGTEN

### Autor

Andrew Federspiel

### Spielentwicklung

Andrew Federspiel, Mark Major, Matthew Austin, Kevin Chang

### Grafikdesign

Phillip Jenné

### Illustrationen

Eduardo Garcia

### Weltentwicklung & Hintergrundgeschichte

Brian Nichols

### Testspieler

Rachel Miller, Christina Major, Greg, Chris, and John Federspiel, Eric Guidice, Peter Vaughan, Kevin Warner, Francisco Souki, Aaron Vanderbeek, Phillip JennéŽ, JR Honeycutt, Cody Lewis, Erik Herrington, Jonathan Beer, Alex Colby, Joe Brogno, Joseph Alessandra, Srinavin Nair und viele Menschen auf der Gen Con, auf Metatopia, Strategicons and vielen mehr!

### Übersetzung

Deutsch: Lars Frauenrath ([www.transLLation.de](http://www.transLLation.de))

Französisch: Danielle Jenné

Italienisch: Fabio Piovesan

Spanisch Javier Á. Nieto Moncó

### Besonderer Dank

Unserer besonderer Dank gilt unseren vielen Kickstarter-Backern - wir wissen eure Unterstützung wirklich zu schätzen!

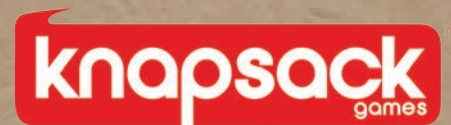


Mehr von Renegade:

[www.renegadegamestudios.com](http://www.renegadegamestudios.com)  
[www.twitter.com/playrenegade](https://twitter.com/playrenegade)  
[www.facebook.com/playrgs](https://www.facebook.com/playrgs)

Renegade Game Studios  
306-N West El Norte Pkwy #325  
Escondido, CA 92026  
United States

[customerservice@renegadegames.com](mailto:customerservice@renegadegames.com)



Regelübersetzungen und mehr von Knapsack findet ihr auf:

[www.knapsackgames.com](http://www.knapsackgames.com)  
[www.twitter.com/knapsackgames](https://twitter.com/knapsackgames)  
[www.facebook.com/knapsackgames](https://www.facebook.com/knapsackgames)

Knapsack Games  
536 N Shelton St  
Burbank, CA 91506  
United States

Copyright © Knapsack Games, LLC 2016.  
All Rights Reserved.

# FÄHIGKEITEN DER APOTHECARI



## Kettenladung

Wähle zwei angrenzende Tränke. Bewege einen auf ein angrenzendes Feld und den zweiten auf den Platz, auf dem der erste lag.



## Doppelter Hechtsprung

Bewege zwei nicht angrenzende Tränke jeweils um ein Feld in unterschiedlicher horizontaler oder vertikaler Richtung



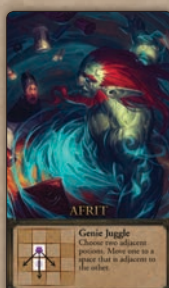
## Beständiger Fluss

Wähle eine innere Reihe oder Spalte. Bewege alle Tränke in dieser Linie um ein Feld in die gleiche Richtung - horizontal oder vertikal. Die Tränke müssen sich dabei innerhalb dieser Reihe oder Spalte bewegen. Ränder des Spielfelds grenzen dabei aneinander.



## Flackernder Sprung

Vertausche 2 angrenzende Tränke.



## Jonglage des Flaschengeists

Wähle zwei angrenzende Tränke. Bewege einen davon auf ein Feld, das an den anderen Trank angrenzt.



## Sturzflug

Bewege einen Trank ein oder mehrere Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung. Dabei darf er sich über andere Tränke hinweg bewegen.



## Freudensprung

Bewege einen Trank zwei oder drei Felder horizontal, vertikal oder diagonal. Dabei darf er sich über andere Tränke hinweg bewegen.



## Portalsprung

Bewege einen Trank drei Felder weit in L-Form (oder umgedrehter L-Form). Dabei darf er sich über andere Tränke hinweg bewegen.



## Reptiliensturm

Wähle eine diagonale Linie. Bewege alle Tränke in dieser Linie um ein Feld in die gleiche diagonale Richtung. Die Tränke müssen sich dabei innerhalb dieser diagonalen Linie bewegen. Ränder des Spielfelds grenzen dabei aneinander.



## Geheimer Tausch

Vertausche einen verdeckten Trank mit einem aufgedeckten Trank.



## Wirbel der Zauberin

Vertausche zwei Tränke, die horizontal, vertikal oder diagonal zwei oder drei Felder auseinander liegen.



## Geistiger Tausch

Vertausche zwei Tränke, die jeweils am Ende einer „L“-Form (oder einer umgedrehten „L“-Form) liegen. Die Tränke müssen exakt drei Felder von einander entfernt sein.



## Tetratwist

Wähle eine Gruppe von 2x2 (vier) Feldern. Bewege alle Tränke in dieser Gruppe um ein Feld im Uhrzeigersinn.



## Wandernder Walzer

Bewege einen Trank horizontal, vertikal oder diagonal um ein Feld.



## Magische Winde

Wähle einen Rand des Marktplatzes. Bewege alle Tränke so weit wie möglich in Richtung dieses Randes.