

ANDREW FEDERSPIEL

APOTHECA™

THE SECRET POTION SOCIETY



 1-4
PLAYERS

 AGES
13+

 TIME
30 MIN

DESCRIPCIÓN

Agrupa pociones en un mercado secreto. Engaña a tus oponentes con pociones ocultas y, cuando sea el momento adecuado, usa tus poderes mágicos para mezclar tus brebajes. Pero ten cuidado, ¡tus oponentes pueden descubrir tus planes y usarlos en tu contra! Cada grupo complace a un boticario. Gana el primero que consiga satisfacer a tres.

INCLUYE

- 1 tablero del mercado
- 45 cartas de poción (15 rojas, 15 azules, 15 amarillas)
- 36 gemas (12 rubíes rojos, 12 zafiros azules, 12 topacios amarillos)
- 15 cartas de boticario
- 4 estaciones de boticario
- 4 cartas de jugador
- 3 fichas de decreto (para la variante Maestro del Mercado)
- 1 ficha de acción extra (sólo para 3 jugadores)



PREPARACIÓN

1. Sitúa el tablero entre todos los jugadores.
2. El primer jugador será aquel que mejor sepa disimular. Los turnos se juegan hacia la izquierda.
3. Baraja las cartas de poción. Coloca una boca arriba en cada esquina del tablero del mercado. Sitúa dos pociones boca abajo en el centro del tablero, de forma que sean diagonalmente adyacentes. Rota las pociones boca abajo para que sus flechas apunten al segundo jugador.
4. Coloca las cartas de poción restantes boca abajo, en una pila junto al tablero. Ese es el suministro de pociones.
5. Reparte una carta de jugador a cada jugador.
6. Baraja las cartas de boticario. Si es la primera vez que juegas coloca, en cualquier orden, las siguientes cartas al principio del mazo: Benedetto, Corvidus, Imogen, Merten, el Rey Conserje.
7. Reparte una carta de boticario boca arriba a cada jugador.
8. Conecta las cuatro estaciones de boticario y colócalas junto al tablero para formar el Callejón del boticario (ver imagen). Coloca una carta de boticario boca arriba bajo cada estación con dos gemas. Pon el resto bajo la estación de tres gemas, boca abajo. Ese es el mazo de boticario..
9. Coloca cada suministro de gemas en su estación.
10. En un juego de 3 jugadores, el tercer jugador recibirá la ficha de Extra Action. Podrá descartarla durante uno de sus turnos para realizar una tercera acción diferente a las dos anteriores.
11. El primer jugador sólo dispone de una acción en su primer turno.

CALLEJÓN DEL BOTICARIO



JUGADOR 1



JUGADOR 2

SUMINISTRO DE POCIONES



PÁGINA 2

EN TU TURNO

Debes realizar 2 de las 4 acciones posibles. No puedes repetir una acción durante el mismo turno.

REVELAR



Gira cualquier poción que esté boca abajo en el mercado. Gana una gema del color de la poción. No puedes mirar la poción antes de realizar la acción. Debes mostrársela a todos los jugadores. Puedes tener cualquier número de gemas. Si se acaba el suministro, usa un sustituto.

PODER



Elige uno de tus boticarios y usa su poder. Cada poder cuenta como una acción, así que puedes realizar esta acción varias veces en un turno si usas diferentes boticarios. No puedes usar esta acción si no tienes boticarios activos o, si al usarla, el estado del tablero no se viera afectado en absoluto.

Los poderes afectan a todas las pociones por igual, tanto si están boca arriba como si están boca abajo. Las pociones pueden atravesar otras pociones, pero nunca pueden acabar el movimiento en el mismo espacio que otra poción. Los poderes que intercambian pociones no se pueden usar sobre espacios vacíos.

En Apotheca, la palabra “adyacente” excluye espacios diagonales. La palabra “ortogonalmente” significa horizontal o verticalmente. Ver página 15 para más información.

REABASTECER



No puedes usar esta acción si ya hay 3 pociones boca abajo en el mercado. Roba una carta del suministro de pociones y mírala en secreto. Colócala boca abajo en cualquier espacio libre del mercado. Repite hasta que haya 3 pociones boca abajo en el mercado.

Cuando coloques las pociones, haz que la flecha apunte hacia ti. Puedes mirar las cartas que te apunten.

Sobrecarga del Mercado

Si el mercado se llena por completo y no hay grupos posibles, descubre la primera carta del suministro de pociones. Retira del mercado todas las pociones boca arriba del color revelado en esa carta y barájalas todas en el suministro de pociones.

CONTRATAR



Contrata un boticario del Callejón del Boticario pagando dos gemas del color indicado.

- O -

Paga un topacio, un zafiro y un rubí para contratar uno de los tres boticarios o al primero que haya en el mazo.

Coloca al boticario frente a ti; ahora es tuyo. Puedes tener tantos boticarios activos como quieras.

Tras contratar, coloca una nueva carta de boticario en las estaciones que hayan quedado vacías.

CREANDO GRUPOS Y SATISFACIENDO BOTICARIOS

Un grupo se compone de 3 pociones boca arriba, del mismo color y en una fila o columna. Deben estar ubicadas en líneas rectas no diagonales. Al crear un grupo, retíralo del mercado y colócalo boca arriba sobre uno de tus boticarios activos. Ese boticario ya no podrás usarlo, ¡estará satisfecho con tu mezcla! Cualquier color

puede satisfacer a cualquier boticario.

Si creas un grupo pero no tienes boticarios activos, retira el grupo del mercado, barájalo en el suministro de pociones y gana una gema del color del grupo. Ese grupo no contará de cara a ganar el juego.

GRUPOS ESPECIALES

Si logras un grupo con más de 3 pociones, además de ganar dicho grupo obtienes una gema del color del mismo. Los grupos especiales son 4 en línea, grupo en L, grupo en T y grupo +.



GRUPOS MÚLTIPLES

Si consigues más de un grupo simultáneamente, recógelos en cualquier orden, como si los hubieras hecho de forma independiente.



CÓMO GANAR

Gana el primer jugador o equipo que logre satisfacer a tres boticarios.

4 JUGADORES

Para partidas de 4 jugadores, dividíos en 2 equipos. Alternad las posiciones de los compañeros: A, B, A, B. Los miembros de un mismo equipo no pueden compartir gemas o mirar las pociones boca abajo del compañero. Gana el primer equipo que complazca a 3 boticarios. Antes de empezar hay que decidir si se permite hablar o no.

VARIANTE: SOLO (1 JUGADOR)

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero del mercado frente a ti.
2. Baraja las cartas de poción. Coloca una boca arriba en cada esquina del tablero. Coloca pociones boca abajo en la mitad de los espacios, como si fuera un juego de damas. Haz que las flechas no te apunten.
3. A izquierda y derecha del tablero, coloca pociones boca abajo en 2 columnas de 4 filas (ver imagen). Haz que las flechas no te apunten.
4. Coloca el resto de pociones de nuevo en la caja. No se van a usar en el resto de la partida.
5. Baraja el mazo de boticarios y roba uno. Prepara el Callejón del Boticario como de costumbre.

ACCIONES Y REABASTECIMIENTO

Usa 2 acciones en cada turno (incluido el primero). Las diferencias son las siguientes:

- No puedes usar Reabastecimiento.
- Puedes repetir la misma acción dos veces. Si no puedes realizar una segunda acción, acaba tu turno.
- Contratar tiene un coste de 3 gemas del mismo color en vez de 2. Además, no se puede usar el sistema de contratación alternativo.

Cada vez que hagas 2 acciones, debes elegir una poción fuera del tablero y colocarla en su lugar correspondiente. Por ejemplo: la poción que se encuentre fuera, en la columna 2 y fila 3, se deberá colocar en la columna 2 y fila 3 dentro del mercado. Mira la poción tras haberla colocado y haz que su flecha te apunte. Si no puedes colocar más pociones, acaba el juego.

CREANDO GRUPOS Y SATISFACIENDO BOTICARIOS

Cuando hagas un grupo, no lo retires del mercado, si no que debes hacer lo siguiente:

1. Apila las pociones agrupadas en cualquiera de los espacios de ese grupo. Usa esa pila como una poción normal.
2. Si tienes uno o más boticarios activos, pon uno boca abajo para indicar que está satisfecho.
3. Cuando un boticario esté satisfecho, gana 1 punto por cada poción boca arriba que sea del mismo color (una pila cuenta sólo como una poción). Usa el método que quieras para saber tu puntuación.
4. Si no tienes un boticario activo al que satisfacer cuando hagas un grupo, no ganas ningún punto, pero ganas una gema del mismo color que dicho grupo.

SOBRECARGA DEL MERCADO

Si el mercado se llena, no lledes a cabo el proceso de Sobrecarga del Mercado.

FIN DEL JUEGO

El juego termina en el momento en el que debas colocar una poción boca abajo en el mercado y no puedas hacerlo. Si no quedan pociones fuera del mercado ganas 5 puntos adicionales. ¡Veamos qué tal lo hiciste!

0-14: Asistente

15-19: Aprendiz

20-24: Adepto

25-29: Experto

30-34: Maestro

35-39: Gran Maestre

40+: Leyenda de Apotheca

CALLEJÓN DEL BOTICARIO



JUGADOR 1



VARIANTE: MAESTRO DEL MERCADO (2-4 JUGADORES)

PREPARACIÓN

Prepáralo de forma normal, con las siguientes diferencias:

1. Al principio, en vez de usar pociones aleatorias, baraja 2 amarillas, 2 azules, y 2 rojas y colócalas en el tablero del mercado como es habitual.
2. Elige qué jugador será el maestro. Los demás son un equipo aprendices contra el maestro. Los miembros del equipo no pueden compartir gemas o mirar las pociones boca abajo de los demás.
3. El maestro no recibe un boticario al inicio. En vez de eso, prepara el Callejón del Boticario frente al maestro. El maestro puede usar los tres boticarios, pero debe pagar cada vez que quiera usar un poder.
4. El maestro recibe tres fichas de decreto. Una vez que el mercado está preparado, debe elegir una de esas fichas y colocarla sobre las otras dos. El maestro sólo podrá hacer grupos de ese color y los aprendices deberán hacerlos de los otros dos.
5. Empieza jugando el maestro, y sólo dispone de una acción en su primer turno. Los aprendices juegan su turno hacia la izquierda, pero el maestro juega el suyo entre cada aprendiz.

VENTAJAS DEL MAESTRO

- Decreto del color de la poción: el maestro posee tres fichas de decreto, una de las cuales está siempre activa. Sólo el maestro puede hacer grupos del color indicado en la ficha. El maestro puede cambiar el color de la ficha como una de sus acciones, pagando una gema del color al que quiera cambiar.

- Contratación y uso de boticarios: el maestro no contrata boticarios. Como acción puede usar el poder de uno de los boticarios del Callejón del Boticario, pagando dos gemas del color de dicho boticario. Cuando otro jugador hace una contratación debe pagar al maestro, no al suministro.
- Grupos: el maestro no usa sus grupos para satisfacer a los boticarios. El maestro simplemente se queda los grupos.

REGLAS ADICIONALES

- Haciendo grupos: ya que los jugadores deben seguir lo que indique la ficha de decreto, puede que se hagan grupos que no puntúen. El primer jugador que pueda puntuar dicho grupo lo hará al principio de su turno. Por ejemplo: si el color del decreto es rojo y hay un grupo azul en el mercado cuando acaba el turno del maestro, ese grupo se lo lleva el siguiente jugador al comenzar su turno.
- Bonificaciones de gemas: el maestro no recibe bonificaciones de gemas por hacer grupos especiales o por hacer grupos sin tener boticarios (ya que nunca tiene boticarios contratados).

CÓMO GANAR

El maestro gana haciendo un grupo de cada color.

El equipo de aprendices gana cuando hayan conseguido satisfacer a tres boticarios.



JUGADOR 2 - APRENDIZ



SUMINISTRO DE POCIONES



FICHAS DE DECRETO



JUGADOR 1 - MAESTRO



CONSEJOS ESTRATÉGICOS EN APOTHECA

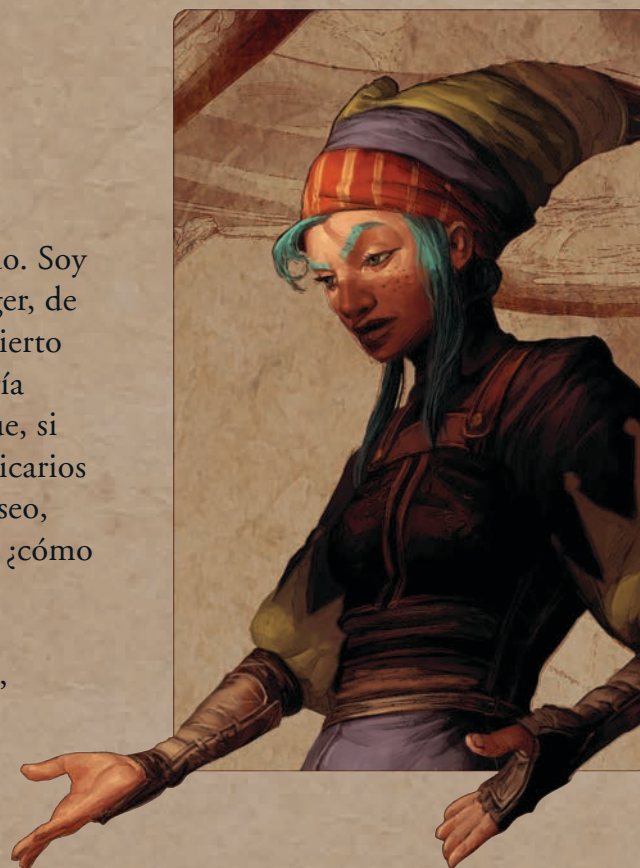
- No dejes dos pociones seguidas del mismo color (o con un espacio vacío entre ambas) al final de tu turno. Estarás dando a tu contrincante la oportunidad de robar una poción de ese color en su primera acción, revelarla en la segunda y conseguir un grupo.
- Si vas a revelar una poción que esté boca abajo, intenta hacerlo con tu primera acción para poder usar la segunda para hacer algo con dicha poción (o para evitar que tu contrincante haga algo con ella).
- ¡No tienes que girar las pociones que tu rival pone boca abajo! Piensa qué color podría ser y si tu oponente podría estar tratando de engañarte para que la gires por él.



EL MUNDO DE APOTHECA

Si crees que lo que estás pisando es tierra firme, el universo te ha fallado. Soy Lain el mercader. He caminado desde las erizadas montañas de Danziger, de las que ninguna criatura ha conseguido salir con vida, hasta el azul desierto de Yandukar y las ciénagas de Shartusan, con un aire tan sucio que haría que se te cayeran los dientes. He visto lo suficiente como para saber que, si alguien domina lo salvaje, es la Sociedad Secreta de Pociones. Esos boticarios pueden manejar una fuerza primordial capaz de conceder cualquier deseo, incluso una vida inmortal. Pero, ¿dónde se reúnen? Y más importante, ¿cómo conseguir sus favores?

Aunque he reunido mucha información sobre los boticarios conocidos, encontrarlos deberá ser tarea de otro.



LOS BOTICARIOS LEGENDARIOS



Afrít

Nunca he conocido a esta criatura y espero no hacerlo nunca. Se rumorea que puede dar, pero lo que realmente hace es arrebatarte: tus sueños, tus esperanzas y tus ambiciones. El hermano del mejor amigo de mi tío se cruzó con Afrít una vez. El pobre hombre se consumió en la

más aburrida de las vidas, hasta que fue asesinado por los demonios-caballo. Tras lo que le hizo Afrít, podría decirse que fue una suerte. Has de ser muy valiente o muy estúpido para bailar con él por voluntad propia.



Corvidus

Materia, espacio y tiempo son centrales en la mente de un boticario. Comprendidos esos tres conceptos los bloques del universo se despliegan: lo correcto, en el lugar y tiempo indicados. No es de extrañar que un antiguo mensajero se convirtiera en un

maravilloso boticario. Criado por golondrinas y educado por grajos, Corvidus posee una gran velocidad de vuelo y relación de peso que le permiten hacer del mundo su tablero de juego. Además la creación de pociones se paga mejor que la entrega de paquetes.



Benedetto

Benedetto era el médico del Rey Umbriscol; un trabajo hereditario que, principalmente, consistía en masajear sus juanetes reales. Sin embargo, durante la Gran Muerte, y pese a los tiernos masajes de Benedetto, los cinco herederos a la corona Umbriscan perecieron.

El rey expulsó a Benedetto de la corte, ¡a través de una ventana! Gracias a que cayó sobre su bigote sus delicadas manos se salvaron de cualquier lesión, o así es como me lo explicaron a mí. Ahora masajea hierbas para hacer pociones.



Giada

Una antigua frase Danzigi dice: “una roca es inofensiva hasta que deja de serlo”. No creo que fuera escrita con Giada en mente, pero le encaja a la perfección: un paquete modesto, pero con un gran poder destructivo. Tiene prohibida la entrada a Taros de por vida, es buscada por

crear el caos en Cabo del Belloviento y ha sido condenada por los demonios-caballo. O eso creemos, nadie sabe hablar el lenguaje de los demonios-caballo, pero es obvio que no estaban contentos con ella.



Imogen

El amor tiene un olor característico, e Imogen encuentra la quintaesencia de los olores más bellos en antiguos talleres subterráneos. De niña, Imogen era insultada debido a su nariz, pero ahora el mundo profesional la adora por ello. Desde el moho del papel podrido en la

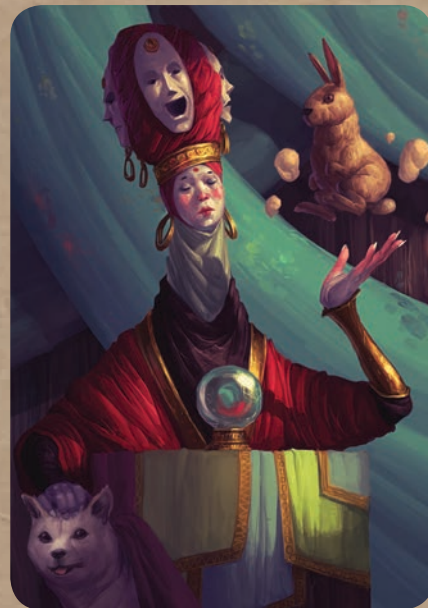
Biblioteca de Oblivia hasta el famoso tufo verde de las antiguas posadas de Catalaya, todos los tesoros se abren a Imogen simplemente por su disposición a olerlos. Tras hacerlo los embotella para que nadie más pueda percibirlos.



Karinne

Algunos materiales son inalcanzables incluso para el más hábil de los boticarios. Pueden excavar, volar o navegar en cualquier dirección, pero para encontrar las cosas más allá de la realidad Karinne es la constructora, ama de llaves y portera. No está claro de quién aprendió el olvidado arte del emplazamiento

de rocas, pero gracias a su habilidad excepcional se ha convertido en una figura sagrada. Muchos jóvenes suplican ser su aprendiz, pero todos han sido rechazados.



La Mujer Enmascarada

La Mujer Enmascarada conoce el poder de la identidad, y por eso tiene cinco... que sepamos. Una belleza secreta y transformadora, una persona completamente nueva, cambiando a su voluntad. ¿Quién podría resistirse a eso? ¿Quién podría resistirse

a ponerle precio? No, la Mujer Enmascarada está por encima de las ideas de “bueno” o “malo”. Ella no juzga, no le importa.



Maestro Carbuncle

Maestro Carbuncle sigue siendo un caso atípico entre los discretos Hombres Lagarto de Yandukar. Principalmente cavan túneles en los desiertos al oeste de Umbria, pero él siempre viaja entre puestos comerciales, mostrando cortésmente su sonrisa mellada. Tras

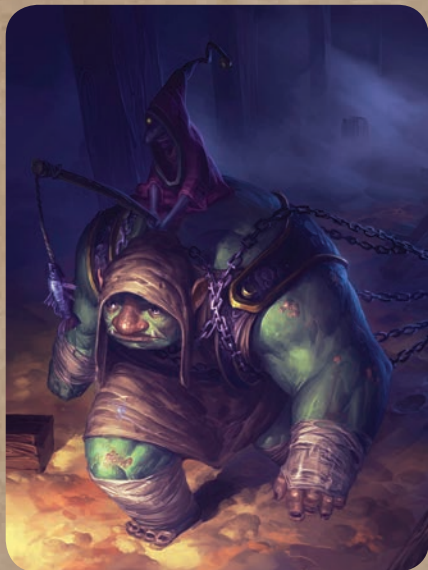
un acuerdo deberías preguntarte si has perdido algo más valioso de lo que has ganado. Sus ideas como boticario le han hecho un maestro del regateo. Piezas en movimiento, eso es todo, y el que sea capaz de llevar la cuenta es el que gana.



Merten

En los bordes de la compasión y el carisma, ahí está Merten. Hay que decir que posee un alma caballerosa, pero ni esa cara ni esas piernas estaban destinados a tales fines. Se cuelga en las colas, asusta a sus amigos y es incapaz de darte la mano sin contagiarte verrugas.

Sabe disculparse en treinta y ocho idiomas, incluido el de los Torongi, que consiste en movimientos de las cejas. Merten sigue creyendo que, si tienes un corazón abierto, la belleza y la fortuna te encontrarán. Todavía no se ha equivocado.



Ooki & Oogi

Tu primera impresión será que Ooki se encarga del trabajo duro mientras Oogi se dedica a pensar, pero ambos son expertos boticarios por derecho propio. Oogi creó unos vasos capaces de albergar cualquier sustancia, mientras que Ooki descubrió que ninguna

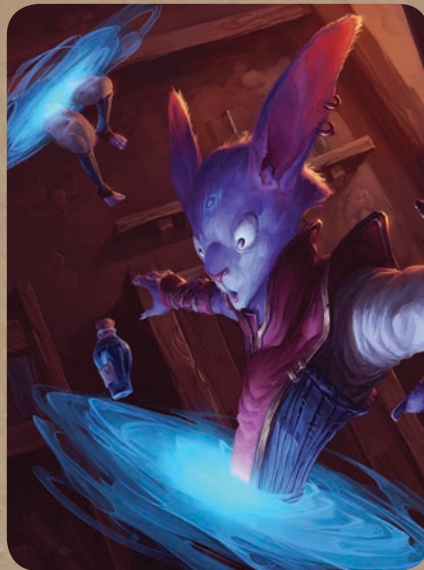
“sustancia” era capaz de dañar sus gigantescas manos. Pero eso son pequeñeces ya que siempre publican juntos sus experimentos. Ooki siempre insiste en que su nombre vaya primero. Oogi afirma no importarle.



El Rey Conserje

Se dice que el Rey Conserje formaba parte de la línea de sucesión al trono de Erdavia. Esta es su historia: El primogénito del Rey Gustav, Gustav II, murió de fiebre manchada. El segundo, también Gustav, murió de lo mismo. El tercero, Lucius, envenenado por el

cuarto, Rictor, ahorcado por regicidio. El quinto hijo renunció a la corona y, como castigo, le impusieron la maldición del gravamen: puede viajar donde sus riquezas le lleven, pero siempre a un ritmo extenuante. Erdavia fue saqueada un año más tarde por los demonios-caballo, así que no resultó ser algo tan malo.



Qwixly

La precisión nunca ha sido una preocupación para el impaciente, y a Qwixly no se le conoce por esperar a nada ni a nadie. Tiene la reputación de estar en el lugar equivocado en el momento oportuno, mucho antes de que cualquiera se de cuenta, incluido él mismo. ¿De donde

proceden estos auspicios repentinos? ¿Bebió del Cáliz de Luna? ¿Es el hijo secreto de Dedolargo, Dios-Entre-Conejos? Cuando le pregunté me dijo: un poco de A y un poco de B.



Solas

Para los inexpertos, su aparición puede parecer heterodoxa, pero la expresión “cerebro de pájaro” es todo un elogio para Solas. En sus años jóvenes asistió a la “Uniaversidad”, donde coleccionaba diplomas de variados estudios: religion, joyería y leyes aviarias (que no

son muy diferentes de las humanas cuando lo piensas bien). Sin embargo, sus éxitos académicos la llevaron a ser boticaria, y no encontraréis a ninguna otra con más acreditaciones que Solas.



La Strega

Hubo una investigación cuando en una granja de pollos empezaron a eclosionar huevos de ganso.

La granja de gansos cercana pensaba que les estaban robando los huevos, pero no había pruebas, incluso tras encontrar una puerta que daba a un alijo de vino de importación

ilegal. La investigación se dio por terminada cuando la situación inversa se produjo en la granja de gansos. Juro por mi vida que no sabría decirte cómo ni por qué, pero un año más tarde el criador de pollos casó a su hijo con la hija del criador de gansos. Ahora todos son felices.



El Maestro de Corrientes

Es mejor no cruzarse nunca con el Maestro de Corrientes, ya que podría dejarte literalmente sin aliento. Y no me refiero al encuentro casual con tu amor predestinado, sino a la experiencia mortal de ser desinflado como un odre de agua. En

nuestro mundo de marineros, océanos y comercio lejano, el hombre que puede hablar al viento es un mal necesario.

CRÉDITOS

Diseño del juego

Andrew Federspiel

Desarrollo del juego

Andrew Federspiel, Mark Major, Matthew Austin, Kevin Chang

Diseño gráfico

Phillip Jenné

Arte

Eduardo Garcia

Desarrollo del mundo y la historia

Brian Nichols

Prueba del juego

Rachel Miller, Christina Major, Greg, Chris, and John Federspiel, Eric Guidice, Peter Vaughan, Kevin Warner, Francisco Souki, Aaron Vanderbeek, Phillip Jenné, JR Honeycutt, Cody Lewis, Erik Herrington, Jonathan Beer, Alex Colby, Joe Brogno, Joseph Alessandra, Srinavin Nair y muchas personas en Gen Con, Metatopia, Strategicons y más allá

Traducción

Francés: Danielle Jenné

Alemán: Lars Frauenrath

Italiano: Fabio Piovesan

Español: Javier Á. Nieto Moncó

Agradecimientos

Gracias a todos nuestros patrocinadores en Kickstarter - ¡apreciamos mucho vuestra ayuda!



Más sobre Renegade, visita:

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs

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

customerservice@renegadegames.com



Para reglas traducidas y más sobre Knapsack, visita:

www.knapsackgames.com

www.twitter.com/knapsackgames

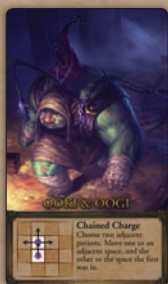
www.facebook.com/knapsackgames

Knapsack Games
536 N Shelton St
Burbank, CA 91506
Estados Unidos

Copyright © Knapsack Games, LLC 2016.

Todos los derechos reservados.

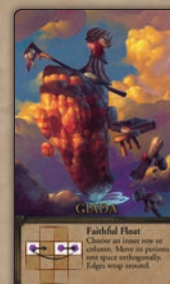
RELACIÓN DE PODERES DE LOS BOTICARIOS



Carga encadenada
Elige dos pociones adyacentes. Mueve una a un espacio adyacente y la otra al espacio de la primera.



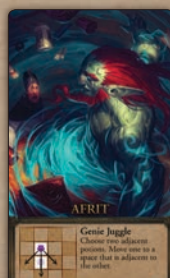
Doble picado
Mueve dos pociones no adyacentes un espacio en direcciones ortogonales opuestas.



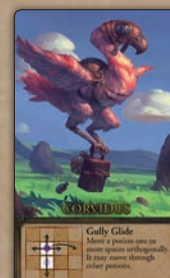
Fiel Flotador
Elige una fila o columna interior. Mueve las pociones de esa línea un espacio ortogonalmente. Se deben mover en la misma fila o columna. Los bordes opuestos se conectan.



Intercambio tembloroso
Intercambia dos pociones adyacentes.



Genio Malabarista
Elige dos pociones adyacentes. Mueve una a otro espacio adyacente de la otra.



Planeo Quebrado
Mueve una poción ortogonalmente uno o más espacios. Puede moverse sobre otras pociones.



Salto Afortunado
Mueve una poción dos o tres espacios diagonal u ortogonalmente. Puede moverse sobre otras pociones.



Salto al Portal
Mueve una poción tres espacios en forma de "L" (o "L" inversa). Puede moverse sobre otras pociones.



Asalto Reptiliano
Elige una línea diagonal. Mueve las pociones de esa línea un espacio en la misma dirección. Los bordes opuestos se conectan.



Cambio Sombrío
Cambia una poción boca abajo por una boca arriba.



Giro de Hechicera
Intercambia dos pociones que estén a dos o tres espacios diagonal u ortogonalmente.



Espíritu del Cambio
Cambia las pociones al final de una forma de "L" (o "L" inversa). Deben estar a tres espacios de distancia.



Tetragiro
Elige un grupo de cuatro espacios (2x2). Mueve las pociones del grupo un espacio en el sentido de las agujas del reloj.



Vals Errante
Mueve una poción un espacio en diagonal u ortogonalmente.



Vientos Mágicos
Elige un lado del mercado. Mueve todas las pociones todo lo posible hacia ese lado.