

De
Kwakzalvers
van Kakelenburg

Wolfgang Warsch

Het
Duel



Spelregels



Op het marktplein van Kakelenburg heerst bedrijvigheid. De spelers kruipen in de huid van 2 kwakzalvers, die met veel bombarie en geschreeuw om de aanwezige toeschouwers strijden. Aan beide kanten is uiterste concentratie vereist, want elke actie wordt nauwkeurig door de concurrent geobserveerd. Beide spelers proberen de nog twijfelende patiënten naar hun kraam te lokken, want elke patiënt die een speler behandelt, geeft hem meer aanzien in het gildenhuis van de kwakzalvers. Wie van jullie wordt de volgende gildenmeester van de Kwakzalvers van Kakelenburg?

Speelmateriaal en voorbereiding

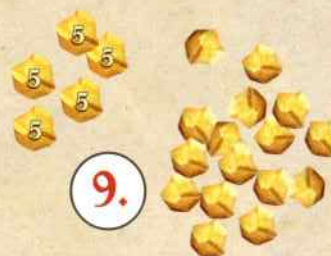
1. Leg het marktplaintableau zoals afgebeeld tussen de spelers in op tafel.
2. Zoek voor het 1^e spel de met een I  gemarkeerde ingrediëntenboeken uit de 15 die in de doos liggen en leg die naast het tableau. In latere spellen kunnen de spelers ook andere ingrediëntenboeken gebruiken. De ingrediëntenboeken met hetzelfde Romeinse cijfer zijn op elkaar afgestemd. We raden aan om altijd 1 complete set (I-IV) te gebruiken. Leg daarnaast de ingrediëntenboeken voor pompoen (oranje), alchemistenlood (zwart) en knalerwten (wit) neer.
3. Leg alle 170 ingrediëntenfiches naast de ingrediëntenboeken. Leg daartoe alle zwarte, witte en oranje fiches naast het betreffende ingrediëntenboek. Sorteert de overige fiches op waarde (1, 2, 4) en vorm zo 3 hoopjes.
4. Zoek voor het 1^e spel de kaarten met cijfers 1-6 uit de 22 rondenskaarten (de kaarten met de weegschaal). Neem de kaart voor de laatste ronde (7) erbij en vorm daarmee een open stapel, waarbij de 7 helemaal onderaan en de 1 helemaal bovenop ligt. Leg deze stapel ook naast het marktplaintableau. In latere spellen trek je 6 willekeurige rondenskaarten. De laatste kaart voor ronde 7 blijft echter altijd dezelfde. Doe alle resterende kaarten in de doos terug.
5. Leg de 5 aanbiedingsfiches (   en  ) naast de stapel rondenskaarten.
6. Leg voor het 1^e spel de zilveren en de gouden munt op de bron op het tableau. Doe de koperen munt in de doos terug. In latere spellen kunnen de spelers vrij kiezen met welke 2 munten ze willen spelen.
7. Leg de 2 marktkramen elk op het startveld van de bijbehorende kleur op het tableau.



2.



3.



9.

1.

7.



10.



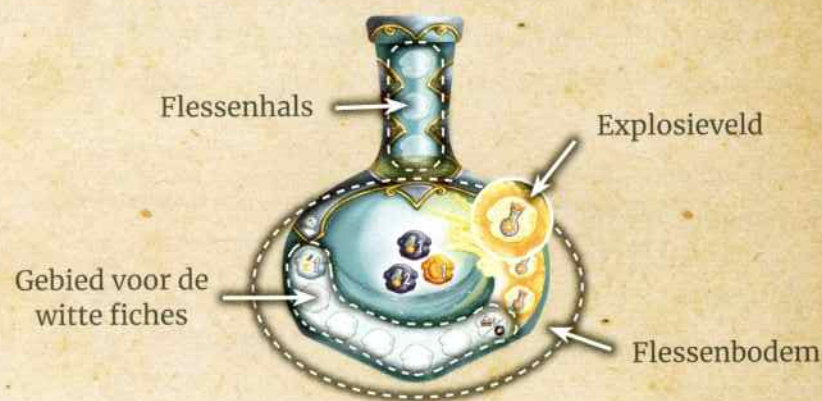


8. Zet de 11 patiënten op het park in het midden van het marktpleintableau. De burgemeester is in het 1^e spel niet nodig. Doe die in de doos terug.



9. Leg de 25 goudstukken en de 5 goudstukken van waarde 5 als algemene voorraad op tafel.

10. Iedere speler neemt de fles van zijn kleur (de kleur van de hoek van het marktplein die naar hem wijst) en legt die voor zich neer. Verder neemt iedere speler een buidel, waarin hij de volgende ingrediënten doet:



Aantal ingrediënten in het spel

Knalerwten (wit)	11x		4x		2x	
Alchemistenlood (zwart)	6x		7x		7x	
Heerlijke pompoen (oranje)	10x		6x		6x	
Pauwenooog (blauw)	11x		4x		5x	
Drakenbloed (rood)	11x		4x		5x	
Heksenkruid (groen)	11x		4x		5x	
Spinrag (roze)	11x		4x		5x	
Barnsteen (geel)	11x		4x		5x	
Stinkzwam (paars)	11x		4x		5x	

Als we in deze spelregels van "gekleurde fiches" spreken, bedoelen we alle behalve de witte fiches.

Spelverloop

De speler die als laatste een harde knal heeft gehoord, start het spel. De andere speler neemt aan het begin van het spel 1 goudstuk. Het spel bestaat uit meerdere ronden. In elke ronde doorlopen de spelers de volgende 6 fasen in deze volgorde:

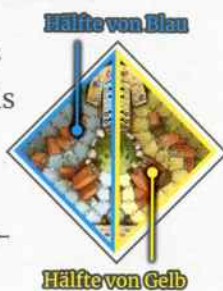


1. Muntworp

De speler die start, neemt de 2 munten en gooit die. Dan kiest hij 1 van de 2 munten. Zijn tegenstander neemt de andere munt. Nu krijgt iedere speler de op zijn munt afgebeelde bonus. In alle volgende ronden gooit de speler die achterligt de munten en mag hij ook een munt kiezen.

Wie ligt er achter?

De speler die minder patiënten in het gildenhuis heeft, ligt achter (hoe patiënten in het gildenhuis komen, leggen we later uit). Hebben de spelers evenveel patiënten behandeld, dan ligt een speler achter als de actieve patiënt op het marktpleintableau op de helft van zijn tegenstander staat. Staat er ook geen actieve patiënt op het pad, dan ligt een speler achter als hij in de vorige ronde aanbiedingsfiches op de rondenkaart heeft gelegd.



Er zijn in totaal 6 verschillende bonussen (lees je deze spelregels voor de eerste keer, dan kun je de beschrijving ervan even overslaan):



Leg deze munt op het 1^e explosieveld in je fles. Moet je een wit fiche op dit veld leggen, dan ontploft je fles niet. De munt blijft de hele ronde liggen.



Neem direct 3 goudstukken.



Leg deze munt voorlopig direct onder je flessenhals. Je mag op een moment naar keuze tijdens of aan het einde van **jouw 1^e beurt eenmalig** alle witte fiches uit je fles in de buidel terugdoen. Daarna leg je de munt op de bron terug.



Zet je marktkraam direct 1 veld vooruit (zie ook "Marktkraam verplaatsen", blz. 5).



Leg deze munt voorlopig direct onder je flessenhals. Je mag **aan het einde van jouw 1^e beurt eenmalig** 1 gekleurd fiche (niet wit) uit je fles in de buidel terugdoen. Daarna leg je de munt op de bron terug.



Leg deze munt voorlopig direct onder je flessenhals. Je mag **aan het einde van jouw 1^e beurt eenmalig** 1 zwart fiche in je flessenhals opwaarderen of de patiënt 2 velden in de richting van je marktkraam verplaatsen (je mag deze actie ook uitvoeren als je fles is ontploft). Daarna leg je de munt op de bron terug (hoe je opwaardeert en patiënten verplaatst, leggen we later uit).



2. Drank brouwen

Deze fase bestaat uit meerdere beurten, waarin de spelers afwisselend aan de beurt zijn. Iedere speler brouwt daarbij zijn drank en probeert daarmee patiënten voor zich te winnen.

De speler die de munten heeft geworpen, is in deze fase als eerste aan de beurt.

In zijn 1^e beurt trekt een speler één voor één ingrediëntfiches uit zijn buidel en legt die in zijn fles.

Belangrijke opmerking voor ervaren kwakzalvers: de beurt van een speler eindigt niet na het trekken van 1 fiche. Hij trekt in zijn beurt meestal meerdere fiches na elkaar, voordat zijn tegenstander aan de beurt komt.



Trek je een **gekleurd fiche**, dan leg je dat op een leeg veld in de flessenhals. Daarna voer je **direct de actie** van het fiche uit. De acties worden op de ingrediëntenboeken en in de almanak uitgelegd.



Trek je een **wit fiche**, dan leg je dat altijd direct in het witte gebied onderaan in de flessenbodem. Het cijfer op het fiche bepaalt op welk veld (van links naar rechts geteld): een fiche van waarde 1 leg je op het 1^e veld van links, een fiche van waarde 2 op het 2^e en een fiche van waarde 3 op het 3^e veld. Elk volgend witte fiche leg je dan zoveel velden **na het als laatste belegde veld** als het cijfer op dat fiche. Hierbij ontstaan gaten, die gewenst zijn en ook niet meer worden gedicht. Zie de almanak voor een voorbeeldbeurt.



Moet je een wit fiche op dit veld leggen, dan mag je direct kiezen: zet je marktkraam direct 1 veld vooruit (zie ook "Marktkraam verplaatsen" aan het einde van deze bladzijde) of waardeer een zwart fiche in je fles op (zie "Opwaarderingen", blz. 6).



Moet je een wit fiche op een van de explosievelden leggen, dan ontploft je fles. Wat er dan gebeurt, zie je in de rechterkolom onder "Je fles ontploft".

De speler trekt daarna het volgende fiche. Dit herhaalt hij totdat 1 van de volgende situaties optreedt:



- In zijn flessenhals liggen 3 gekleurde fiches.



- Hij voltooit zijn drank vrijwillig.



- Zijn fles ontploft.

In zijn flessenhals liggen 3 gekleurde fiches



De speler trekt deze beurt geen fiches meer. Hij telt de waarde van de 3 fiches in zijn flessenhals en de waarde van het laatste witte fiche in de flessenbodem (ook als dat uit een eerdere beurt kwam) bij elkaar op en verplaatst de patiënt het betreffende aantal velden (zie "Patiënt verplaatsen", blz. 6). Hij verschuift de 3 fiches uit de flessenhals dan naar de flessenbodem, waardoor zijn flessenhals voor zijn volgende beurt weer leeg is. Zijn beurt is dan voorbij en zijn tegenstander is aan de beurt. Is de speler later weer aan de beurt, dan kan hij aan deze drank verder brouwen. Hij verzamelt gekleurde fiches in de buik van de fles. De witte fiches blijven op hun velden liggen.



Voorbeeld: je mag de patiënt 7 velden verplaatsen (2+1+1+3).



Hij voltooit zijn drank vrijwillig

De speler mag op elk moment, voordat hij een nieuw fiche trekt, besluiten om zijn drank te voltooien. Hij

verplaatst dan, net als in de situatie hiervoor, de patiënt (de som van de fiches in zijn flessenhals plus de waarde van het laatste witte fiche) en zijn tegenstander is dan zolang aan de beurt totdat ook hij deze fase heeft afgesloten (dat kunnen meerdere beurten na elkaar zijn). Wie zijn drank heeft voltooid, komt in deze fase niet meer aan de beurt. Alle fiches blijven voorlopig nog in de fles.

Zijn fles ontploft



Moet de speler een wit fiche op een explosieveld leggen, dan ontploft zijn fles. Hij verschuift alle fiches uit de flessenhals naar de bodem. Zijn beurt is



direct voorbij, hij mag de patiënt niet verplaatsen en zijn drank is voltooid. Hij komt deze fase niet meer aan de beurt. Alle fiches blijven voorlopig nog in de fles.

Daarnaast moet hij nog kiezen:

- Hij doet de helft van zijn goudstukken (naar beneden afgerond) in de algemene voorraad terug.



OF

- Hij verplaatst de patiënt zoveel velden van zijn marktkraam af als het aantal goudstukken dat hij anders zou moeten afgeven (bereikt de patiënt daardoor de marktkraam van de andere speler, handel dan alsof die speler de patiënt zelf zou hebben verplaatst).



Marktkraam verplaatsen

Je marktkraam staat aan het begin van het spel op het gemarkeerde veld van het pad. In de loop van het spel mag je af en toe je marktkraam verplaatsen.



Mag je je marktkraam vooruitzetten, dan schuif je die het aangegeven aantal velden in de richting van het park in het midden van het marktplein. Daardoor bereiken patiënten jouw marktkraam sneller.



Moet je je marktkraam achteruitzetten, dan schuif je die het aangegeven aantal velden van het park af. De patiënten moeten dan een grotere afstand afleggen om jouw marktkraam te bereiken.

Opwaarderingen



Een speler krijgt af en toe de mogelijkheid om zijn fiches op te waarderen. Dat betekent dat hij een fiche in de voorraad terugdoet en daarvoor een fiche van dezelfde kleur met de eerstvolgende hogere waarde uit de voorraad neemt. Hij legt het nieuwe fiche op de plek waar het ingeleverde fiche lag.



Is het symbool in het zwart afgebeeld, dan mag hij uitsluitend zwarte fiches opwaarderen.

Wat er gebeurt als je een opwaardering niet kunt uitvoeren, wordt in de almanak beschreven.

Patiënt verplaatsen



De spelers proberen beiden de patiënten op het pad in de richting van hun marktkraam te verplaatsen.

Er is altijd maar 1 patiënt op het pad onderweg. Deze "actieve" maar twijfelende patiënt beweegt dus op en neer totdat hij een van beide marktkramen bereikt om zich daar te laten behandelen. Heeft een speler een patiënt behandeld, dan zet hij die op het spoor op het dak van het gildenhuis. Pas daarna kan 1 nieuwe patiënt uit het park het pad betreden.

Maar nu alles in volgorde:

Mag je een patiënt verplaatsen, dan zet je die het toegestane aantal velden richting je marktkraam.

Opmerking: je mag de patiënt aan het einde van je beurt uitsluitend verplaatsen als je deze beurt ten minste 1 nieuw fiche in je fles hebt gelegd.

Staat er geen patiënt op het pad, dan neem je een nieuwe patiënt uit het park. De 1^e stap van de nieuwe patiënt gaat daarbij altijd naar het 1^e veld op jouw helft van het pad.



Verplaats je een patiënt naar je marktkraam, dan heb je deze patiënt gewonnen. Zet je marktkraam dan direct (met de patiënt erop) 2 velden achteruit (zie ook "Marktkraam verplaatsen", blz. 5). Heb je nog stappen over, dan neem je een nieuwe patiënt uit het park en verplaats je die het resterende aantal velden (het is zo

mogelijk dat er aan het einde van je beurt meer dan 1 patiënt op je marktkraam staat).

Tot slot verplaats je de patiënten op je marktkraam naar het behandelingsspoor in het gildenhuis van de kwakzalvers. Zet jouw 1^e patiënt op het veld dat het dichtst bij het park ligt en alle volgende steeds 1 veld in de richting van de pijl verder.



Daarna geef je de op het veld aangegeven bonus cadeau:



Je tegenstander (zwarte pion) mag direct 1 zwart fiche in zijn fles opwaarderen (zie ook "Opwaarderingen" aan het begin van deze bladzijde).



Jij (witte pion) moet direct 1 wit fiche van waarde 1 uit de voorraad nemen en in je buidel doen.



Je tegenstander (zwarte pion) mag direct 1 fiche van waarde 1 of waarde 2 uit de voorraad nemen en in zijn eigen buidel doen.

Hebben beide spelers hun drank (vrijwillig of onvrijwillig) voltooid, dan eindigt deze fase en volgt de volgende fase:

3. Nasleep

Sommige ingrediënten zijn op de ingrediëntenboeken met dit symbool gemarkeerd. Die ingrediënten activeren nog geen actie als ze in de flessenhals worden gelegd. Voer de functies van die ingrediënten nu uit. Deze functies staan op het betreffende ingrediëntenboek en in de almanak.



4. Markttoezicht



De speler die als laatste zijn drank heeft voltooid, neemt de 5 aanbiedingsfiches en overweegt hoeveel de bovenste rondenkaart waard is. Hij legt de gekozen aanbiedingsfiches in de lege weegschaal. Zijn

tegenstander kiest nu 1 van beide weegschalen en neemt de in de ene weegschaal aangegeven bonus of de effecten van de aanbiedingsfiches in de andere weegschaal. De speler die de fiches had gelegd, krijgt de inhoud van de andere weegschaal. Daarna handelen beide spelers hun bonussen af.

De effecten van de rondenkaarten staan op de laatste bladzijde van deze spelregels.

 Je mag 1 zwart fiche in je fles opwaarderen (blz. 6). Je mag (bij meer van deze fiches) ook hetzelfde fiche meermaals opwaarderen.

 Je mag 1 goudstuk uit de algemene voorraad nemen.

Tip voor het 1^e spel:

Speel je dit spel voor het eerst, dan is het lastig om de waarde van een rondenkaart in te schatten. Daarom hebben we op de rondenkaarten die we voor het 1^e spel aanraden rechtsonder een voorstel aangegeven. Als je niet zeker van je zaak bent, leg dan simpelweg de afgebeelde aanbiedingsfiches in de weegschaal. In latere spellen ontwikkel je daar zeker meer gevoel voor en zul je ontdekken dat de waarde van de kaarten ook sterk van de gebruikte ingrediënten en de huidige ronde afhangt.



5. Nieuwe ingrediënten kopen

Beide spelers mogen nu nieuwe ingrediënten kopen. De speler die zijn drank deze ronde als eerste heeft voltooid, mag als eerste inkopen.

Een speler mag in een ronde meerdere ingrediënten kopen, maar ten hoogste 1 per kleur. De prijs van een ingrediënt staat op het betreffende ingrediëntenboek (zwarte en witte fiches hebben geen prijs, omdat die niet kunnen worden gekocht). Een speler gebruikt zijn goudstukken om te betalen (hij kan die verdienen door zwarte fiches in zijn flessenhals te leggen). Is een ingrediënt niet meer in voorraad, dan kan dat niet worden gekocht. Leg nieuw gekochte ingrediënten in de flessenbodem.

Let op: een speler mag ten hoogste 1 goudstuk naar de volgende ronde meenemen. Heeft hij er meer over, dan moet hij die in de voorraad terugleggen.

6. Einde van de ronde

Beide spelers doen al hun fiches nu in hun buidel terug, dus alle fiches uit de fles, alle nieuw gekochte fiches en alle eventueel opzijgelegde fiches. Marktkramen en patiënten blijven op hun plek en gaan dus niet terug naar hun startposities.

Dan begint een nieuwe ronde. De speler die achterligt, is de nieuwe startspeler, werpt de munten, enzovoort.

Einde van het spel



Het spel is direct voorbij zodra een speler zijn 6^e patiënt heeft behandeld of ten hoogste na de 7^e ronde. De speler met de meeste patiënten op het behandelingsspoor wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler op wiens helft de actieve patiënt staat. Is er geen actieve patiënt, dan moet een vaardigheidsduel de beslissing brengen: beide spelers doen hun fiches in hun buidels. Onder toezicht van de gespannen marktbezoekers trekken de spelers tegelijkertijd steeds 1 fiche uit hun buidel en leggen het open voor zich neer. Wie als eerste een waarde van in totaal 10 uit zijn buidel heeft getrokken, verlaat het marktplein als opperkwakzalver.

Rondenkaarten



Je krijgt direct de afgebeelde beloning. Daarna leg je deze kaart af.



Leg deze kaart voorlopig voor je neer. Je mag de kaart in de loop van het spel eenmaal inzetten. Daarna leg je deze kaart af.



Neem het afgebeelde fiche uit de voorraad. Is het afgebeelde fiche niet in voorraad, dan mag je de op het ingrediëntenboek aangegeven koopprijs ervan in goudstukken nemen.



Neem 2 fiches in verschillende kleuren van waarde 1 (niet zwart) uit de voorraad.



Verwijder 1 wit fiche van waarde 1 voor de rest van het spel uit je buidel.



Neem 1 fiche van waarde 4 (niet zwart) uit de voorraad. Je tegenstander neemt 1 fiche in dezelfde kleur van waarde 1.



Je mag in je beurt eenmalig 3 gekleurde fiches (niet wit) uit de flessenbodem in je buidel terugdoen.



Zet je marktkraam 2 velden vooruit.



Als je 1 nieuw fiche koopt, mag je nog 1 identiek fiche uit de voorraad nemen.



Zolang je fles nog niet is ontploft, mag je eenmalig in je beurt 2 witte fiches uit je flessenbodem in je buidel terugdoen.



Neem 1 blauw fiche van waarde 2 en 1 gekleurd fiche van waarde 1 (niet zwart).



Je tegenstander moet 1 wit fiche van waarde 1 nemen en in zijn buidel doen.



Je mag eenmalig in je beurt 1 wit fiche uit je flessenbodem in je buidel terugdoen. Je mag deze kaart ook inzetten nadat je fles is ontploft. De explosie wordt dan opgeheven.



In tegenstelling tot de andere rondenkaarten geldt deze kaart voor de hele 7^e ronde. Een speler mag de aangegeven actie dus op elk moment in zijn beurt uitvoeren, ook meermaals: hij mag 3 goudstukken betalen om de patiënt 1 veld te verplaatsen. Ontploft zijn fles, dan beweegt de patiënt naast de gebruikelijke effecten 7 velden in de richting van zijn tegenstander.



© 2023 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in China

Auteur: Wolfgang Warsch
Illustraties: Dennis Lohausen
Grafische vormgeving: Daniel Müller
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Algemene spelregels en symbolen

 Een witte pion betekent dat de afgebeelde actie betrekking op jou heeft. De zwarte pion heeft betrekking op je tegenstander.

 1 Verplaats de patiënt het aangegeven aantal velden richting jouw marktkraam.

 -2 Verplaats de patiënt het aangegeven aantal velden van jouw marktkraam af.

 1 Verplaats jouw marktkraam het aangegeven aantal velden richting het park in het midden.

 -2 Verplaats jouw marktkraam het aangegeven aantal velden van het park af.

 Kun je een opwaardering niet doen omdat je geen passend fiche in je fles hebt, dan neem je in plaats daarvan 3 goudstukken.

Kun je een opwaardering niet uitvoeren omdat het gewenste fiche niet in voorraad is, dan moet je een andere toegestane opwaardering uitvoeren. Is dat niet mogelijk, dan neem je 3 goudstukken.

 2 Met de waarde van een fiche wordt altijd het op het fiche afgebeelde cijfer bedoeld.

De totale waarde is altijd de som van de waarden van alle betreffende fiches.

Ingrediëntenboeken

De meeste functies van de ingrediënten treden direct in als je het fiche in je flessenhals legt.



De functies van ingrediënten met dit symbool treden pas in fase 3 in, nadat je drank is voltooid.



De functies van ingrediënten met dit symbool treden in als je fles ontploft.

Pauwenoog (blauw)



II: is het betreffende oranje fiche niet in voorraad, dan mag je de koop prijs ervan in goudstukken nemen.



IV: dit ingrediënt heeft geen directe actie. De actie treedt in werking als je fles ontploft

terwijl dit fiche in je flessenhals ligt. Je mag de patiënt gewoon verplaatsen. Daarna moet je de ronde voor jezelf beëindigen, maar je krijgt geen straf (je hoeft dus geen goudstukken af te geven of de patiënt van je af te verplaatsen).

Barnsteen (geel)



IV: heb je een totale waarde aan gele fiches van 6 of meer in je fles (inclusief het net getrokken fiche), dan mag je direct al je witte fiches in je buidel terugdoen.

Heksenkruid (groen)



I: heb je een groen fiche van waarde 1 getrokken en de totale waarde aan witte fiches in je fles is 5 of hoger, dan mag je het laatste witte fiche in je buidel terugdoen. Bij een groen fiche van waarde 2 of 4 mag je het laatste witte fiche al bij een totale waarde van respectievelijk 4 en 3 in je buidel terugdoen.



II: dit fiche heeft geen directe actie. Bij een explosie mag je een groen fiche naar keuze uit je fles in de voorraad terugleggen.

Afhankelijk van of het om een groen fiche van waarde 1, 2 of 4 gaat, mag je daarna respectievelijk je laatste 1, 2 of 3 witte fiches uit je fles in je buidel terugdoen. De explosie is daarmee ongedaan gemaakt en je mag je beurt voortzetten.



III: trek je een groen fiche, dan heb je de mogelijkheid om je als laatste gelegde witte

fiche in je buidel terug te doen. Bij een groen fiche mag je uitsluitend een wit fiche van waarde 1 terugdoen, bij een groen fiche van waarde 2 uitsluitend witte fiches van waarde 1 of 2 en bij een groen fiche van waarde 4 mag je altijd het laatste fiche in je buidel terugdoen.





Stinkzwam (paars)



I: heb je een paars fiche van waarde 1 of 2 getrokken, dan mag je de patiënt zoveel velden verplaatsen als de waarde van het laagste zwarte fiche in je fles. Heb je een paars fiche van waarde 4 getrokken, dan mag je de patiënt zoveel velden verplaatsen als het hoogste zwarte fiche in je fles.



III: heb je een paars fiche van waarde 1 of 2 getrokken, dan mag je het fiche met de laagste waarde (geen paars of wit) uit je flessenbodem in je buidel terugdoen en de patiënt zoveel velden verplaatsen als de waarde van het teruggestopte fiche. Bij een paars fiche van waarde 4 mag je jouw hoogste fiche terugdoen en de patiënt het betreffende aantal velden verplaatsen.



I: je mag de kleur vrij kiezen (ook zwart). Bij een rood fiche van waarde 1 mag je uitsluitend 1 fiche van waarde 1 opwaarderen. Bij een rood fiche van waarde 2 mag je 1 fiche naar keuze opwaarderen. Bij een rood fiche van waarde 4 mag je 1 fiche naar keuze tweemaal opwaarderen. Kun je geen van je fiches opwaarderen, dan mag je per misgelopen opwaardering 3 goudstukken nemen.

IV: kun je de opwaardering niet doen omdat het benodigde fiche niet in voorraad is, dan mag je 3 goudstukken uit de voorraad nemen.

Drakenbloed (rood)



II: zet de burgemeester aan het begin van het spel ook in het park. In fase 2, "Drank brouwen", verplaats je de burgemeester 1, 2 of 3 velden in jouw richting. De burgemeester mag tegelijkertijd met een patiënt op het pad staan. In fase 3, "Nasleep", tel je hoeveel velden de burgemeester (vanaf het park) op een helft is gevorderd. Dan verplaats je de patiënt dat aantal velden in dezelfde richting. De burgemeester mag op een marktkraam staan of die passeren. Ze wordt niet behandeld en aan het einde van de ronde niet in het park teruggezet.



IV: zet de burgemeester aan het begin van het spel ook in het park. Leg je een rood fiche van waarde 1, 2 of 4 in je flessenhals, dan mag je de burgemeester direct respectievelijk 1, 2 of 4 velden in de richting van je marktkraam verplaatsen. Bereikt de burgemeester je marktkraam, dan behandel je haar als een gewone patiënt en zet je haar op jouw behandelingsspoor. Je hoeft je marktkraam dan echter niet 2 velden achteruit te zetten. Staat ze aan het einde van ronde 7 nog op het pad, dan gaat ze naar het spoor op het gildenhuis van de speler op wiens helft ze zich bevindt.

Spinrag (roze)



I: het opzijgelegde fiche geldt als "niet in de fles" en wordt als een fiche behandeld dat zich in de buidel van je tegenstander bevindt. Aan het einde van de ronde doet hij het fiche weer in zijn buidel terug. Je mag er ook voor kiezen om geen fiche opzij te leggen (als je tegenstander bijvoorbeeld uitsluitend witte fiches trekt), maar dan verplaats je ook de patiënt niet.



II: beide spelers doen hun getrokken fiche daarna weer in hun buidel terug.

III: is het gekozen fiche niet in voorraad, dan mag je de koopprijs ervan in goudstukken nemen.

Voorbeeld van de eerste beurt: Monique trekt een zwart fiche van waarde 2 (a) uit haar buidel en legt het in haar flessenhals. Ze neemt daar direct 2 goudstukken voor. Daarna trekt ze een oranje fiche van waarde 1 (b), dat geen actie oplevert. Dan trekt ze een wit fiche van waarde 1 (c), dat ze op het spoor van haar flessenbodem legt. Daarna direct een wit fiche van waarde 3 (d). Tot slot trekt ze nog een zwart fiche van waarde 1 (e), waarvoor ze 1 goudstuk neemt. Moniques flessenhals is nu vol. Ze mag in haar beurt geen fiches meer trekken en verplaatst de patiënt 7 velden (zie blz. 5 van de spelregels).

