

Es werden 8 bzw. 9 Runden (zu dritt) gespielt. Jeder Spieler hat 1 Zug je Runde.
Es gibt 7 Orte, je durch ein Spielplan-Teil rund um die Scheibe repräsentiert.
Münzen, Heilmittel + Wissensmarker gelten als unbegrenzt. Ggf. Ersatz nutzen.

Ablauf einer Runde:

Ab Runde 2: Der Medicus (weiß) zieht im Uhrzeigersinn 1 Ort weiter + erhält 2 PP.

Nur im Spiel zu zweit:

- ◆ DECKT die nächste Ortskarte auf und bewegt den neutralen Bader dorthin am Kreis mit den Heilmitteln.
- ◆ LEGT 1 passendes Heilmittel auf das nächste freie Feld von links auf den Markt des Ortes, Lehrlinge erhalten generell Einnahmen wie bei der Nebenaktion "Lehrlinge bezahlen".
- ◆ FALLS dieser Markt nun vollständig mit Heilmitteln belegt ist:
LEGT den Markt zurück in die Schachtel.
- ◆ Der neutrale Bader erhält 2 PP.

Alle Spieler ab Runde 2: Ihr wählt gleichzeitig auf eurer WÄHLSCHEIBE VERDECKT einen NEUEN (anderen als zuvor) ZIEL-ORT aus:

DECKT die Wählscheibe erst dann auf, wenn ihr am Zug seid.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Wer am Zug ist, führt 5 Schritte in Reihenfolge aus.
Am Ziel-Ort dürfen auch andere Figuren stehen.
- 1) DECKE deine Wählscheibe auf.
- 2) STELLE deinen Bader auf den Markt deines derzeitigen Ortes.
- 3) ZIEHE deinen Bader entlang des KÜRZEREN Weges zum Ziel-Ort, d.h., am Rand der Scheibe in der Mitte, wo die Hilfsmittel liegen.
Am Ziel-Ort stellt er sich zum Markt dort.
- 4) An jedem Weg-Punkt, den er passiert, darfst du NEBEN-Aktionen machen.
Bis zum Ziel-Ort ist das nur die Aktion "Heilmittel sammeln".
- 5) Am Ziel-Ort FÜHRST du Neben-Aktion(en) + 1 HAUPT-Aktion aus (MUSS).
- ◆ Alle NEBEN-Aktionen - außer "Lehrlinge bezahlen" sind freiwillig.

NEBEN-AKTIONEN:

Heilmittel
sammeln:

- ◆ Von jeder Sorte Heilmittel (im inneren Kreis), an der du auf deinem Weg vorbei kommst, DARFST du GENAU 1 Stück nehmen, wenn du es unterbringen kannst.

ENTWEDER: Ablage auf eine LEERE Tasche deines Tableaus. Du darfst jederzeit Heilmittel von dort i.d. Vorrat geben, um Platz zu schaffen. VERBOT: Verschieben zw. Rezeptbuch + Tasche!

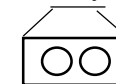
ODER: Ablage auf passendes Symbol auf eines deiner Rezeptbücher. Ist es das 2. Heilmittel auf dem Rezeptbuch, gilt die Rezeptur als erfüllt und du nimmst die angezeigten 1 - 2 PP. Lege in diesem Fall das Rezeptbuch verdeckt auf das vorgesehene Feld deines Tableaus.

Heilmittel
verkaufen:

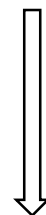
- ◆ Du darfst 1 - x Heilmittel an den Markt deines ZIEL-ORTES verkaufen. Lege die Heilmittel auf passende Symbole.

Verkauf NUR
aus deinen
Taschen!

- ◆ JE EINZELNEM Heilmittel gilt:



- ⇒ NIMM zuerst 1 - 3 Münzen = wie momentan freie Plätze im Markt. Lege das Heilmittel auf den Markt.
- ⇒ Wird der letzte Platz von dir belegt, kommen die Heilmittel von dort in den Vorrat. NIMM nun den Markt und LEGE ihn verdeckt auf dein Tableau.
- ◆ Sollte aus einer vorherigen** Runde ein Wissensmarker (EULE) am Markt liegen, darfst du ihn nehmen, wenn du hier mind. 1 Heilmittel verkauft hast. Die EULE platziert du auf einem beliebigen der markierten Felder deines Tableaus zum Ende deines Zuges.



Lehrlinge
bezahlen:
PFLICHT

- ◆ Alle Lehrlinge - außer deinem - an diesem Ort erhalten je 1 Münze aus dem Vorrat, **wenn du in diesem Zug mind. 1 Heilmittel verkauft hast**.
- ◆ SAG laut an, wer je eine Münze erhält.

Brief
überbringen:

- ◆ WENN das große Wappen auf dem obersten Brief deines Tableaus den Ort zeigt, zu dem du gerade gezogen bist, überbringst du den Brief.
- ◆ WÄHLE als Belohnung 1 PP / 1 Münze, behalte den Brief.
- ◆ NIMM den Brief des Ortes + LEGE ihn auf dein Tableau als neues Ziel. Ist kein Brief mehr da, entfällt dieser Schritt.

Rezeptbuch
kaufen:

- ◆ Du darfst für 1 Münze das ausliegende Rezeptbuch kaufen und links an dein Tableau anlegen, sofern noch mind. 1 deiner 2 Plätze dafür frei ist.

Medicus
treffen:

- ◆ Falls sich der Medicus an diesem Ort (Spielplan-Teil) befindet, kannst du bei ihm für 2 Münzen 1 Wissens-Marker (EULE) erhalten, welche du am Ende des Zuges auf 1 beliebigem markierten Platz deines Tableaus legst.

HAUPT-AKTIONEN:

Andere Bader blockieren nicht Aktions-Felder.

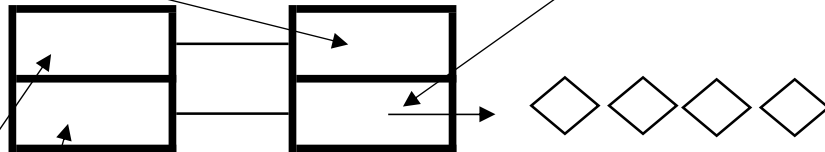
- ◆ WÄHLE **GENAU 1 von 4** Haupt-Aktionen und STELLE deinen Bader in entsprechenden Bereich.

Instrumente
kaufen:

- ◆ Für 1 Münze kannst du 1 oben liegendes Instrument kaufen. Ist mind. 1 weitere*** Figur am selben Ort, darfst du alternativ 3 Münzen für beide Instrumente zahlen. Sie müssen von 2 Stapeln sein.
- ◆ LEGE jedes Instrument oberhalb deines Tableaus ab, von links nach rechts, gleiche gestapelt.
- ◆ Instrument bringt sofort Münzen und PP; Punkte zum Spielende.

Lehrling
ausbilden:

- ◆ GIB die auf nächstem freien Lehrlings-Feld angezeigte Anzahl an Münzen ab + STELLE den nächsten Lehrling von LINKS von deinem Tableau kommend auf dieses Feld.
- ◆ ERHALTE die auf deinem Tableau angezeigten PP.
- ◆ Je Ort darfst du nur 1 Lehrling haben.



Geld nehmen:

- ◆ NIMM 2 Münzen.

Gunstkarte
nehmen:

- ◆ NIMM die sichtbar ausliegende Gunstkarte + LEGE sie neben deinem Tableau ab. Diese Karte darfst du, wenn nichts anderes angegeben ist, zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug einsetzen, auch sofort. Eingesetzt = verbraucht.
- ◆ Du darfst beliebig viele Gunstkarten haben und einsetzen.

Spielzug
beenden:

- ◆ HAST du gerade neue Wissensmarker (EULE) gesammelt, dann platziere sie jetzt je auf 1 beliebiges markiertes Feld auf deinem Tableau und schalte so zusätzliche Fähigkeiten frei.



- ◆ **PRÜFE**, ob du Bedingungen für 1 - x **Äskulap-Stäbe** erstmals erfüllt hast. Es gibt 7 goldene + 7 silberne Stäbe.

JA = NIMM entsprechende STÄBE (falls noch vorhanden) und LEGE sie auf dein Tableau passend an die Bedingung.
1. Erfüller einer Bedingung = goldener Stab (4 Punkte)
2. Erfüller einer Bedingung = silberner Stab (2 Punkte)

- ◆ **Bedingungen, was man besitzen muss:**

6 Briefe / 15 PP / 5 Eulen / 6 unterschiedliche Instrumente /
4 erfüllte Rezeptbücher / 5 Märkte / 5 Lehrlinge an 5 Orten
Hat man später < 15 PP, behält man trotzdem den Äskulap-Stab.

Wertungs-
Plan:
OK?

- ◆ **PRÜFE**, ob eines der Felder des aktuellen Ortes (also Gunst-karten, Instrumente, Rezeptbücher, Märkte) **LEER** ist, dann ZIEHE vom Vorrat des Wertungs-Plans und FÜLLE auf.

ENDE der RUNDE:

== == == == == == == ==

1) PRESTIGE-DUELL:

- ➡ **PRÜFT**, beginnend beim Medicus und danach im Uhrzeigersinn, ob sich 2 - x Figuren (Bader / Medicus) am SELBEN ORT befinden. Dann findet dort jeweils ein Prestige-Duell statt.
- ➡ Wer von den Anwesenden das HÖCHSTE Prestige hat, GEWINNT das jeweilige Duell. Patt: Beteiligter, der weiter oben im PP-Stapel ist, siegt.
Belohnung: 1 zusätzliche Haupt-Aktion, aber 1 andere als während des Zuges.
Strafe: Der Gewinner verliert 1 PP (ggf. auch der Medicus).
- ➡ Gewinnt der MEDICUS / NEUTRALE BADER: Legt 1 Wissensmarker (EULE) auf den Markt. Wer hier als nächstes 1 Heilmittel verkauft, erhält die Eule.

2) GEBT die STARTFIGUR im UHRZEIGERSINN weiter.
3) Nach der LETZTEN RUNDE folgt die SCHLUSS-WERTUNG.

Spielende und Schlusswertung:

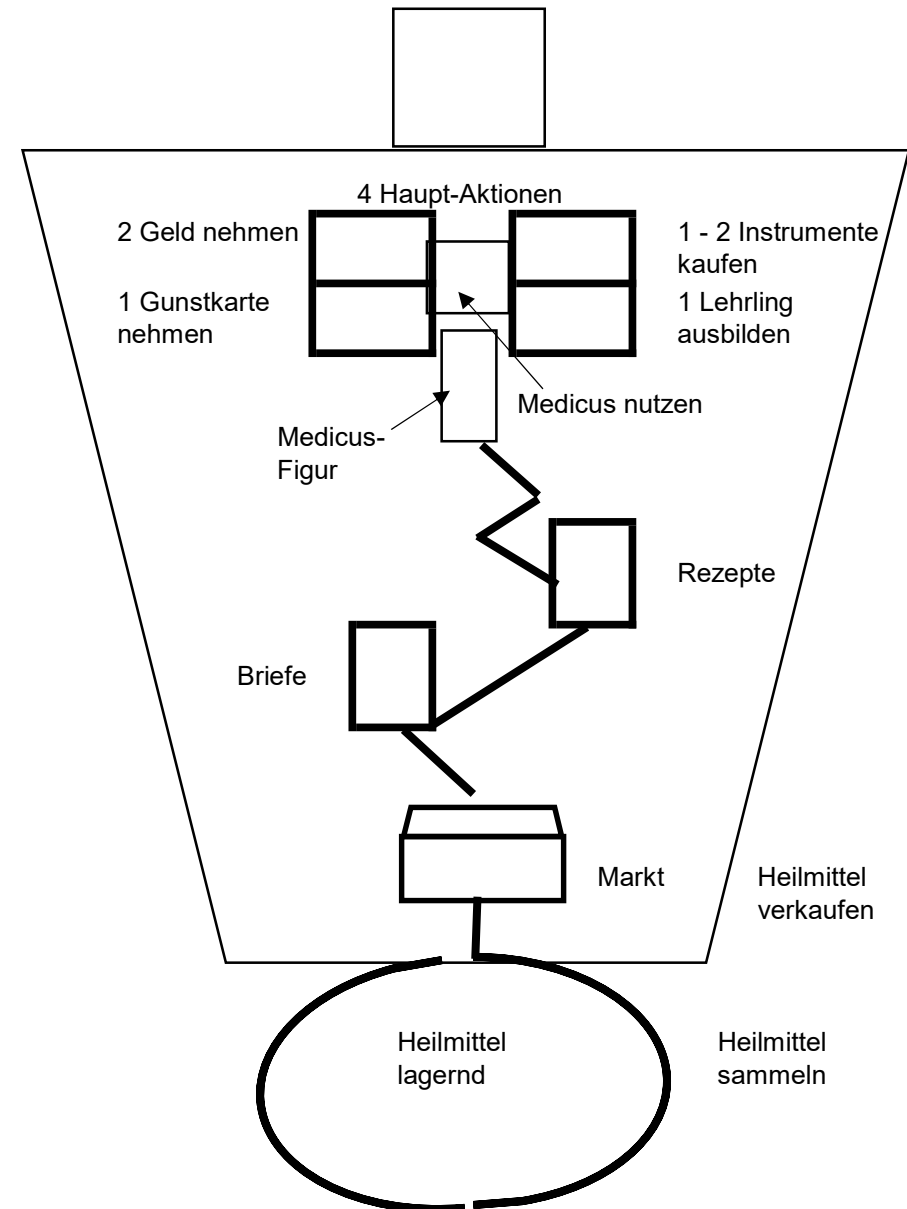
- ◆ Nach der letzten Runde führt ihr eine Schluss-Wertung durch. Ermittelt die Punkte für die einzelnen Kategorien und tragt sie auf der Punkte-Leiste ab. Jeder Spieler checkt diese Punkte:
- 1) ZÄHLE die Anzahl deiner verdeckten Rezeptbücher und Märkte. Erhöhe beide Werte um 1 (ggf. auch von 0 auf 1). Multipliziere diese beiden Ergebnisse miteinander.
 - 2) Erhalte 1 - 4 Punkte für jedes Instrument (siehe oberen Tableau-Rand).
 - 3) Erhalte 2 - 6 Punkte für deine platzierten Lehrlinge lt. Angabe auf deinem Tableau. Das sind die Punkte der Lehrlinge, die dort fehlen.
 - 4) Erhalte 1 Punkte je Brief ODER aber 2 - 3 Punkte für jeden Brief, wenn du 1 oder 2 Wissensmarker "KURIER" hast. Also liegen 1 - 2 Eulen oben rechts neben deinen Taschen auf deinem Tableau.
 - 5) Erhalte 4 bzw. 2 Punkte für jeden goldenen bzw. silbernen Äskulap-Stab.
 - 6) Erhalte 1 Punkt für je 2 Münzen und übrige Heilmittel (in Taschen und auf Rezeptbüchern).
 - 7) Erhalte 5 Punkte für je 3 gleiche Instrumente, wenn du den Wissensmarker "SPEZIALIST" hast. Also liegt 1 Eule unten ganz rechts auf deinem Tableau.
 - 8) Jede nicht genutzte Gunst-Karte bringt 2 Punkte.

Wer die meisten Punkte erreicht, GEWINNT die Partie.

Patt: Beteiligter mit mehr PP ist im Vorteil oder danach, wer weiter oben im Stapel liegt bei PP.

Runden zählen für das Spielende:

- 4 Pers.: Die letzte Runde beginnt, wenn der Medicus am Anfang der Runde an den gleichen Ort zieht, wo sein Lehrling steht.
- 3 Pers.: Der Medicus muss 1 Ort weiter laufen als zu viert, bevor es die letzte Runde ist.
- 2 Pers.: Die letzte Runde beginnt, wenn die letzte Ortskarte gespielt wurde.

Aufbau eines Spielplan-Teils "ORT":

**w/ Prestige-Duell

***Bader/Medicus

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.10.26