Los Charlatanes de Quedlinburg - The Quacks of Quedlinburg



El juego de Bag-Building para charlatanes y curanderos de Wolfgang Warsch para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Quacksalber ITA versión 1.11

LA HISTORIA

Una vez al año, la ciudad de Quedlinburg acoge un mercado de 9 días dentro de las murallas de la ciudad. Los mejores médicos milagrosos y cirujanos charlatanes se reúnen en un mismo lugar para mostrar sus remedios curativos. Pies apestosos, nostalgia, hipo y mal de amor: tienen una cura para todo. Todos los charlatanes tienen su brebaje especial. Cada jugador roba ingredientes de su propia bolsa de elementos mixtos hasta que está convencido de que su poción es la correcta. Pero ¡cuidado!: ¡basta con pasarse con algún ingrediente y todo el caldero podría explotar! Hay que encontrar el momento adecuado para parar antes de que sea demasiado tarde. Conformarse primero con una porción más pequeña, para obtener mayores ganancias e ingredientes más valiosos después, podría ser una buena estrategia. Así que acumula tus ingredientes más valiosos y la próxima poción podría ser la mejor de todas.

PREPARACIÓN (SETUP)

El último jugador que haya cocinado algo empieza primero. Como jugador inicial, mezcla las cartas de Tarotista y colócalas boca abajo como mazo de robo. La Llama marcadora de Ronda se coloca en el primer alambique [1] del track de puntos. Las 4 fichas de sello van en las cuatro casillas de sello con el 0 mirando hacia arriba [2]. Pon todas las fichas de ingredientes en pequeños grupos en el centro de la mesa. Para empezar, coge los Libros de ingredientes Naranja y Negro. Necesitarás estos libros en todas las partidas. Utiliza el lado del libro negro según el número de jugadores indicado por los calderos en la parte inferior. Los demás libros de ingredientes están divididos en 4 conjuntos (sets), cada uno con 5 ingredientes diferentes (verde, azul, rojo, amarillo y violeta). Los

conjuntos se identifican gracias al número de marcapáginas representados en el borde inferior del libro. Cada libro tiene dos lados que corresponden a conjuntos diferentes. Las habilidades especiales de los ingredientes de cada conjunto han sido seleccionadas para crear buenas combinaciones. Para la primera partida, te recomendamos utilizar el conjunto 1 (libros con solo 1 marcapáginas). Una vez familiarizado con el conjunto, te recomendamos probar el conjunto 2, luego el conjunto 3 y finalmente el conjunto 4. Los jugadores más experimentados también pueden crear sus propios conjuntos mediante un draft inicial. Junto al Negro y Naranja, coloca solo los libros Verdes, Azules y Rojos de un conjunto. Deja de lado los libros Amarillo y Violeta por el momento. Cada jugador recibe un Caldero, una Bolsa y el marcador de puntuación de su color, que colocará en la ficha de sello del mismo color. Cada jugador coloca el Caldero frente a sí utilizando el lado sin los tubos de ensayo y coloca su gota en la casilla de valor 0 en el centro del plato. También necesitará un Frasco de su color, que colocará en el plato junto al Caldero (abajo a la derecha) con el lado lleno hacia arriba. La Rata se coloca en el pequeño salvamanteles justo al lado de él. Ahora cada jugador coge las fichas de ingrediente indicadas en el libro abajo a la izquierda de su tablero y las mete en su Bolsa.

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrolla a lo largo de 9 rondas, indicadas por la llama marcadora de Ronda.

Tarotista

Al principio de cada ronda, el primer jugador roba y lee en voz alta la primera carta de Tarotista, y luego la coloca en la pila de descartes. La acción leída se aplica a todos los jugadores. Si la acción indica que los jugadores pueden coger una ficha Amarilla o Violeta, solo pueden hacerlo si el libro de ingredientes correspondiente ya ha sido revelado (ver Llama). Si la carta es de color Violeta, la acción tiene efecto inmediatamente antes del comienzo de la ronda. Si la carta es de color Azul, se aplica durante toda la ronda o al final de la misma.

Ratas (a partir de la 2.ª ronda)

Una vez leída la carta de la Tarotista, las Ratas entran en juego. Las Ratas ayudan a llenar el caldero. Todos, excepto el jugador en cabeza, pueden introducir colas de rata en sus calderos (indicadas por el marcador de Rata), lo que les permite mover su Rata hacia adelante en el track del Caldero. Para determinar cuántas casillas avanza la Rata, cada jugador cuenta el número de colas de rata que le separan del jugador en cabeza en el track de puntuación. La Rata se coloca en la casilla con el marcador de Gota y luego se mueve hacia adelante según el número de colas de rata.

Ejemplo: El jugador verde va en cabeza. El jugador azul está en segundo lugar, pero no hay colas de rata entre el azul y el verde. Por lo tanto, el jugador azul no puede usar su Rata en esta ronda. Hay una cola de rata entre el verde y el amarillo, por lo que el jugador amarillo puede colocar su Rata 1 casilla por delante de la gota. Hay 2 colas de rata entre el verde y el rojo, por lo que el jugador rojo podrá colocar su Rata 2 casillas por delante de la Gota.

Una vez movidas las Ratas, los jugadores preparan sus pociones simultáneamente.

PREPARAR LAS POCIONES

Cada jugador roba de su Bolsa una ficha de ingrediente a la vez y la coloca en el track numerado de su caldero. Esta fase se realiza de forma simultánea. La ficha se coloca a una distancia en casillas con respecto a la ficha más avanzada igual a su valor. ¡IMPORTANTE! Las casillas vacías que quedan entre medias permanecen vacías.

Ejemplo: La primera ficha que Lucas roba de su bolsa es una ficha Naranja de valor 1. Al no tener otras fichas en juego, la coloca en la primera casilla después de la Gota (casilla 1). Luego roba de su bolsa una ficha Amarilla de valor 2. La coloca 2 casillas después de la ficha Naranja de valor 1, en la casilla 3. Si extrae otra ficha de valor 1, se colocará en la casilla 4.

Después de robar y colocar cada ficha en el Caldero, los jugadores deciden si quieren robar otra ficha de su bolsa o si prefieren pararse. Es posible verse obligado a parar debido a una Explosión. Los jugadores que deciden pararse colocan sus bolsas frente a ellos sobre la mesa para que quede claro quién sigue robando fichas activamente. Nunca está permitido mirar dentro de las bolsas durante toda la partida.

Explosión

Si la suma de los valores de todas las fichas Blancas extraídas supera 7, significa que hay demasiado Matacandelas en tu poción y ¡el caldero explota! El jugador cuyo Caldero explote se ve obligado a pararse y ¡no se le permite robar más fichas! Sin embargo, la última ficha extraída se sigue colocando en el Caldero según las reglas normales.

¡IMPORTANTE! Para determinar si hay una explosión, solo se suman los valores de las fichas Blancas. ¡Los valores de las demás fichas de diferente color no se cuentan! Las acciones relativas a las cartas de tarotista y las de las fichas (ver más abajo) no se ven afectadas por una explosión.

Ejemplo: Las fichas Blancas de Nina que ya están en su Caldero tienen un valor total de seis (2 + 3 + 1 = 6). La ficha Naranja no se cuenta. Decide extraer otra ficha de su Bolsa. Roba una ficha Blanca de valor 2 (círculo rojo). El valor total ahora es 8 y su poción explota. Se ve obligada a pararse y no se le permite robar más fichas de su Bolsa.

ACCIONES ESPECIALES DE LAS FICHAS DE INGREDIENTE

Las fichas no solo llenan el caldero: muchas de ellas activan Acciones Especiales. Estas habilidades están enumeradas en los Libros de Ingredientes en juego. Solo las fichas Blanca y Naranja no tienen Acciones Especiales. Las fichas Azul, Roja y Amarilla tienen una Acción Especial que se activa tan pronto como se roban. La acción especial es opcional y es posible no aplicar su efecto.

Ejemplo: Lucas roba una ficha Azul de valor 2. La coloca en el Caldero y, como Acción Especial, puede robar otras dos fichas de su bolsa, pero solo podrá colocar una de las dos en el Caldero. Roba una ficha Blanca de valor 3 y una ficha Roja de valor 1. Comprensiblemente, decide colocar la ficha

Roja de valor 1 en su Caldero y devuelve la ficha Blanca a la bolsa. También podría optar por no colocar ninguna de las dos fichas.

Las acciones de las fichas Verdes, Violetas y Negras solo se pueden aplicar al final de la ronda, en la fase de puntuación. Hay una descripción detallada de todas las Acciones Especiales al final de este reglamento.

FRASCOS

Es posible usar el Frasco en cualquier momento para volver a meter la última ficha robada en la bolsa. ¡IMPORTANTE! Si la última ficha robada hace explotar el Caldero, ¡el Frasco no se puede utilizar! Después de usar el Frasco, aún puedes extraer más fichas de la bolsa. Para mostrar que el Frasco ya ha sido utilizado, gíralo hacia el "lado vacío". Solo podrás volver a utilizarlo una vez que el Frasco se haya llenado de nuevo (fase F de la puntuación). Esto significa que el Frasco solo se puede usar una vez por ronda.

FIN DE LA FASE DE POCIONES

Una vez que todos han decidido pararse o han hecho explotar su poción, comienza la fase de puntuación.

PUNTUACIÓN

La casilla inmediatamente posterior a la última ficha en el propio Caldero es la casilla de puntuación de la ronda correspondiente.

Valor de la Casilla Puntuación Obtienes 1 Rubí

Al determinar la Casilla de puntuación, no importa si la última ficha hizo explotar la poción o no.
Puntos de Victoria:

Ejemplo: La casilla de puntuación en el ejemplo de al lado donde la poción ha explotado es la casilla 10 (círculo amarillo).

Las fases de puntuación están indicadas en el track correspondiente y se resuelven de izquierda a derecha.

Los jugadores cuyos calderos hayan explotado se saltan la fase A.

A) DADO BONUS

Todos los jugadores cuya poción no haya explotado comprueban la Casilla de Puntuación alcanzada. Si más de un jugador ha alcanzado una casilla del mismo valor, gana el que haya llegado

más lejos (varias casillas consecutivas pueden tener el mismo valor). Este jugador obtiene el Dado Bonus. En caso de un nuevo empate, ambos tiran el dado.

- Obtienes 1 Punto de Victoria
- Obtienes 2 Puntos de Victoria
- Obtienes 1 Rubí
- Mueve la Gota 1 casilla hacia adelante (si hay fichas, muévelas a un lado)
- Añade a la bolsa 1 Ficha Naranja

Ejemplo: Mary y Lucas han alcanzado la Casilla de Puntuación de valor 23 y se han parado a tiempo antes de que sus Calderos explotaran. Sin embargo, la Casilla de Puntuación alcanzada por Mary (círculo rojo) está más adelantada que la de Lucas (círculo amarillo). Por lo tanto, Mary obtiene el Dado Bonus.

B) ACCIÓN ESPECIAL DE FICHA

Se comprueba si se han robado fichas Negras, Verdes o Violetas. Empezando por el primer jugador y siguiendo por orden de turno, se ejecutan las Acciones Especiales de estas fichas consultando los Libros de ingredientes.

Ejemplo: Este Libro indica que todos los jugadores reciben 1 Rubí por cada ficha Verde robada en último o penúltimo lugar en su Caldero.

C) RUBÍES

Todos los jugadores cuya Casilla de Puntuación tenga un rubí representado en ella reciben 1 Rubí. No importa si el Caldero del jugador ha explotado o no.

ATENCIÓN: En este momento, los jugadores cuya poción haya explotado deben renunciar a una de las dos fases: D o E.

D) PUNTOS DE VICTORIA

A partir del primer jugador, se reciben los Puntos de Victoria representados, avanzando el propio marcador en el track de puntuación. *Nota:* Si un jugador alcanza la última casilla del caldero (33) o la supera, coloca la ficha en la Casilla 33 y obtiene lo que está representado en la cuchara: 15 puntos de victoria y 35 monedas (ver E). Quien alcance la cuchara obtiene el dado bonus, siempre que el Caldero no haya explotado.

E) COMPRA DE FICHAS DE INGREDIENTE

A partir del primer jugador, cada jugador puede comprar 1 o 2 fichas de diferente color en cada Ronda. El valor indicado en la Casilla de Puntuación del caldero indica cuántas Monedas tiene a su disposición el jugador para comprar Fichas de Ingrediente adicionales. Los precios de las fichas están listados en los Libros de ingredientes. Las fichas de mayor valor tienen la ventaja de hacerte

avanzar más casillas a lo largo de la pista numerada de tu Caldero. Las Acciones Especiales también dependen del valor de las fichas. El dinero no utilizado se pierde. Hay un número limitado de fichas que, una vez agotadas, ya no se pueden comprar. Una vez que todos hayan terminado la fase de compras, todas las fichas compradas y las presentes en el Caldero se devuelven a la Bolsa.

Ejemplo: El Caldero de Nina (rojo) explotó tras extraer la ficha Blanca de valor 3. Su Casilla de Puntuación es la 19. Lucas (amarillo) se paró a tiempo. Su Casilla de Puntuación es 15. Lucas puede tirar el Dado Bonus. Recibe 1 Rubí, 3 Puntos de Victoria y puede comprar por valor de 15 monedas. Nina, por otro lado, debe decidir si prefiere los 5 Puntos de Victoria o las 19 monedas. Nina decide coger las monedas. Compra una ficha Verde de valor 2 por 8 monedas y una ficha Azul de valor 2 por 10 monedas. Lucas compra una ficha Verde de valor 4. A ambos jugadores les sobra 1 moneda, que se pierde.

F) FIN DE LA RONDA

Al final de la ronda, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones (incluso varias veces) pagándolas con Rubíes:

- **Mover la Gota hacia adelante:** Útil para llenar el Caldero más rápido, los jugadores pueden pagar 2 Rubíes y mover su Gota una casilla hacia adelante, empezando así desde una casilla de puntuación más avanzada.
- **Llenar el Frasco:** Los jugadores pueden llenar sus Frascos a cambio de 2 Rubíes. El Frasco se da la vuelta hacia el "lado lleno" y se podrá volver a usar en la siguiente ronda.

Cada jugador coge su Rata y la vuelve a colocar en el pequeño salvamanteles. Pasa el mazo de Tarotista al jugador de su izquierda, que se convierte así en el primer jugador. Además, avanza la Llama marcadora de Ronda a la siguiente casilla y comienza la nueva ronda.

LLAMA MARCADORA DE RONDA

La Llama marcadora de Ronda indica la Ronda en curso y qué acciones o habilidades se aplican:

- **Antes de empezar la Ronda 2:** Añade el Libro de ingredientes Amarillos.
- **Antes de empezar la Ronda 3:** Añade el Libro de ingredientes Violetas.
- **Antes de empezar la Ronda 6:** Cada jugador añade una ficha Blanca de valor 1 a su Bolsa.
- **En la fase de pociones:** Los ingredientes deben robarse de forma simultánea. Si un jugador decide pararse, le bastará con sacar la mano vacía de la bolsa.
- **En la última Ronda (Fase de Puntuación F):** Puedes comprar Puntos de Victoria a cambio de 5 monedas o 2 Rubíes. Esta acción se puede repetir varias veces.

La variante de robo simultáneo también se puede aplicar a todos los turnos para no beneficiar a los jugadores que esperan a los movimientos de sus oponentes para saber cuándo pararse.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la 9.ª Ronda. El jugador con más Puntos de Victoria gana la partida. En caso de empate, gana quien tenga el valor más alto en la Casilla de Puntuación del Caldero. En caso de un nuevo empate, todos pueden proclamarse el más grande Charlatán de Quedlinburg.

VARIANTE

Puedes optar por componer el conjunto de Libros de Ingredientes mediante un Draft inicial. También puedes jugar usando el reverso de los Calderos (el lado con los tubos de ensayo). Al usar este lado, se debe colocar una segunda Gota en el tubo de ensayo del extremo izquierdo. Cada vez que se realice una acción que permita avanzar una Gota (mediante una carta de Tarotista, Acción de Ficha o pagando 2 Rubíes), puedes decidir cuál de las dos Gotas quieres mover hacia adelante. Si decides mover la de los tubos de ensayo, muévela una casilla hacia la derecha y recibe inmediatamente el Bonus indicado:

- Recibes 1 Rubí
- Recibes los Puntos de Victoria indicados
- Añades a la Bolsa las fichas indicadas

LIBROS DE INGREDIENTES

Libros Azules

- **Lado A:** Cuando colocas una ficha en el caldero, puedes robar tantas fichas como su valor. Solo podrás colocar una ficha de entre las robadas y podrás aplicar su bonus inmediatamente. También puedes decidir no colocar ninguna y devolverlas todas a la bolsa. Si colocas una ficha Azul en una casilla del caldero donde se indica un Rubí, lo obtienes inmediatamente.
- **Lado B:** Cuando colocas una ficha azul en el caldero, puedes robar tantas fichas como su valor. Aunque la poción explotase, podrás resolver de todos modos tanto la fase D como la E. Perderás igualmente la fase A. Si durante el robo encuentras más fichas Azules, el bonus no se acumula, sino que vuelve a empezar de cero. Si colocas una ficha Azul en una casilla del caldero donde se indica un Rubí, obtienes un número de Puntos de Victoria igual al valor de la Ficha.

Libros Rojos

- **Lado A:** Si robas una ficha Roja, colócala hacia adelante casillas adicionales según el número de Fichas Naranjas que ya estén presentes en tu Caldero. Si no hay ninguna, respeta el valor de la ficha Roja. Si tienes 1 o 2, avanza 1 casilla más. Si tienes 3 o más, avanza 2 casillas más. Si robas una ficha Roja y la última ficha colocada es Blanca, los valores de ambas fichas se suman para realizar la colocación (ejemplo: una ficha Roja de valor 2 debe colocarse después de una ficha Blanca de valor 1. La ficha Roja se colocará por tanto 3 casillas después de la blanca).
- **Lado B:** Si robas una ficha Roja, colócala al lado de tu caldero. Cuando hayas terminado la fase de preparación de la poción, ya sea por elección propia o por Explosión, puedes decidir

si colocar además las fichas Rojas o si guardarlas para el final del próximo turno. También puedes devolverlas a la bolsa en cualquier momento. Si hay una ficha Roja en el caldero, todas las fichas Blancas de valor 1 se colocan 1 casilla adicional hacia adelante. Las fichas Blancas de valor 2 y 3 no se ven afectadas. El valor de Explosión de las fichas Blancas de valor 1 sigue siendo siempre 1.

Libros Amarillos

- **Lado A:** Si se roba una ficha Amarilla justo después de una Ficha Blanca, esta última puede devolverse a la bolsa. Si en el caldero tienes una ficha Amarilla, el valor de explosión aumenta a 8. Si tienes 3, el valor de explosión aumenta a 9.
- **Lado B:** Si robas una ficha Amarilla, el valor de movimiento de la siguiente ficha que robes se duplicará. Aumenta el valor de movimiento de las fichas Amarillas en 1 casilla por cada ficha Amarilla ya presente en el Caldero hasta un máximo de +3.

Libros Verdes

- **Lado A:** Durante la fase B, obtienes 1 Rubí por cada ficha Verde colocada en último o penúltimo lugar (máx. 2). Durante la fase B, si la suma de las fichas Blancas es exactamente 7, podrás mover la última ficha del Caldero (sea del color que sea) un número de casillas igual al doble del valor de las fichas Verdes de tu caldero.
- **Lado B:** Durante la fase B, obtienes 1 ficha indicada por cada ficha Verde colocada en último o penúltimo lugar (máx. 2). La ficha cambia según el valor de la ficha Verde. Durante la fase B, puedes pagar 1 rubí por cada ficha Verde colocada en último o penúltimo lugar (máx. 2) y hacer avanzar 1 casilla la Gota.

Libros Violetas

- **Lado A:** Durante la fase B, obtienes lo indicado según el número de fichas Violetas en tu Caldero:
  - Si tienes 1 ficha: obtienes 1 Punto de Victoria.
  - Si tienes 2 fichas: obtienes 1 Punto de Victoria y 1 Rubí.
  - Si tienes 3 fichas: obtienes 2 Puntos de Victoria y avanzas 1 casilla la Gota. Durante la fase B, puedes descartar las fichas Violetas de tu Caldero y obtener en cambio otros recursos:
  - Si descartas 1 ficha Violeta: obtienes 1 Punto de Victoria, 1 ficha Negra y 1 Rubí.
  - Si descartas 2 fichas: obtienes 3 Puntos de Victoria, 1 ficha Verde de valor 1, una ficha Azul de valor 2 y avanzas 1 casilla la Gota.
  - Si descartas 3 fichas: obtienes 6 Puntos de Victoria, 1 ficha Amarilla de valor 4, 1 Rubí y avanzas 2 casillas la Gota.
- **Lado B:** Durante la fase B, puedes descartar las fichas Violetas de tu Caldero y obtener Puntos de Victoria según dónde estén colocadas:
  - Si las descartas de las casillas 0-9: obtienes 0 Puntos de Victoria.
  - Si las descartas de las casillas 10-19: obtienes 1 Punto de Victoria.
  - Si las descartas de las casillas 20-29: obtienes 2 Puntos de Victoria.

- Si las descartas de las casillas posteriores a la 30: obtienes 3 Puntos de Victoria. Durante la fase B, obtienes lo indicado según el número de fichas Violetas en tu Caldero:
- Si tienes 1 ficha Violeta: puedes cambiar una ficha de valor 1 de tu caldero por una ficha de valor 2 del mismo color.
- Si tienes 2 fichas Violetas: puedes cambiar una ficha de valor 2 de tu caldero por una ficha de valor 4 del mismo color.
- Si tienes 3 fichas Violetas: puedes cambiar una ficha de valor 1 de tu caldero por una ficha de valor 4 del mismo color.

Libros Negros

- **Lado A:** Durante la fase B, si en el Caldero tienes el mismo número de fichas Negras que tu oponente, avanza la Gota 1 casilla. Si tienes más, avanza la Gota 1 casilla y obtienes 1 Rubí.
- **Lado B:** Durante la fase B, si en el Caldero tienes más fichas Negras que tus oponentes de la derecha o de la izquierda, avanza la Gota 1 casilla. Si tienes más que ambos (tanto derecha como izquierda), avanza la Gota 1 casilla y obtienes 1 Rubí.

CARTAS DE TAROTISTA

- **ELIGE CON SABIDURÍA (*Wähle weise*):** Haz avanzar la Gota 2 casillas o añade a tu Bolsa una ficha Violeta.
- **RECETA PERFECTA (*Perfekt abgeschmeckt*):** Al final de la Ronda, si el valor de las fichas Blancas en el Caldero es exactamente 7, haz avanzar la Gota 1 casilla.
- **EL CALDERO SE LLENA (*Der Kessel füllt sich*):** Haz avanzar la Gota 1 casilla.
- **AFORTUNADO (*Glückspilz*):** Tanto si tu poción ha explotado como si no, si obtienes 1 Rubí de la Casilla de Puntuación, obtienes también 2 Puntos de Victoria.
- **LISMOSNA (*Almosen*):** El jugador(es) con menos rubíes recibe 1 Rubí.
- **BRILLANTE (*Hier funkelt's*):** Si obtienes 1 Rubí de la Casilla de Puntuación, ganas uno adicional (total 2 Rubíes).
- **MENOS ES MÁS (*Weniger ist mehr*):** Todos los jugadores roban 5 fichas. El jugador(es) con la suma más baja recibe una ficha Azul de valor 2. Los demás reciben 1 Rubí. Luego todas las fichas vuelven a la Bolsa.
- **ALEGRÍA POR EL MAL AJENO (*Schadenfreude*):** Si tu poción explota, el oponente a tu izquierda obtiene una Ficha de valor 2 a su elección.
- **ELECCIONES DIFÍCILES (*Die Qual der Wahl*):** Añade a tu Bolsa una ficha Negra o una Ficha de valor 2 o 3 Rubíes.
- **BIEN REMOVIDO (*Gut gerührt*):** Cuando robes la primera ficha Blanca, puedes devolverla a la Bolsa.
- **TRUEQUE (*Tauschgeschäfte*):** Puedes cambiar 1 Rubí por 1 ficha de valor 1 (la ficha no puede ser Negra ni Violeta).
- **PREMIO A LA DESTREZA (*Glück der Tüchtigen*):** El jugador(es) que tenga derecho al Dado Bonus lo tira 2 veces aplicando sus efectos.
- **UN BUEN COMIENZO (*Ein guter Start*):** Puedes renunciar a hasta 3 movimientos de Rata y obtener a cambio el mismo número de Rubíes.

- **SEGUNDA OPORTUNIDAD (*Eine zweite Chance*):** Después de colocar 5 fichas, decide si continuar o devuélvelas a la Bolsa y empieza de nuevo. Solo puedes empezar de nuevo una vez.
- **UNA PEQUEÑA AYUDA (*Milde Gaben*):** Cada jugador tira el Dado Bonus y aplica sus efectos.
- **INGREDIENTES POTENTES (*Starke Zutat*):** Si te has parado sin hacer explotar la poción, roba 5 fichas de la Bolsa y añade una al Caldero.
- **LA AYUDA DE LAS RATAS (*Gunst der Ratten*):** Añade a la Bolsa una ficha de valor 4 u obtienes 1 Punto de Victoria por cada avance de Rata en el Caldero.
- **FIESTA DE LA CALABAZA (*Kürbisfest*):** Durante la Ronda, las fichas Naranjas avanzan 1 casilla adicional.
- **AYUDA A PRINCIPIANTES (*Novizenbonus*):** El jugador(es) con el menor número de Puntos de Victoria recibe una ficha Verde de valor 1.
- **POCIÓN MÁGICA (*Zaubertrank*):** Al final de la Ronda, el Frasco se llena gratuitamente.
- **A PLENA CARA (*Aus dem Vollen schöpfen*):** En esta Ronda, el valor máximo de explosión pasa de 7 a 9.
- **INVASIÓN DE RATAS (*Rattenplage*):** Duplica el número de avances de las Ratas.
- **EN EL MOMENTO JUSTO (*Zur rechten Zeit*):** Obtienes 4 Puntos de Victoria o eliminas una ficha Blanca de valor 1 de la Bolsa.
- **UNA OPORTUNIDAD CONVENIENTE (*Eine günstige Gelegenheit*):** Roba 4 Fichas, elige una y cámbiala por una del mismo color de valor inmediatamente superior (1->2 o 2->4). No puedes cambiar fichas Verdes. Luego devuelve todas las fichas a la Bolsa.