The Quacks of Quedlinburg

Il gioco di Bag-Building per ciarlatani e cantabanchi
di Wolfgang Warsch per 2-4 giocatori dai 10 anni in su.

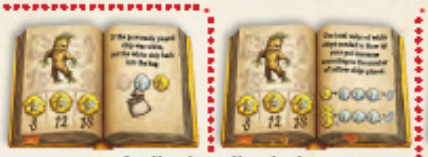
Contents



4 pots (player boards)



1 Scoring Track with Turn Indicator



2 yellow ingredient books



2 green ingredient books



2 red ingredient books



2 blue ingredient books



2 purple ingredient books

The red encircled ingredient books will be used for the first game.



1 black ingredient book



1 orange ingredient book



24 Fortune-Teller cards

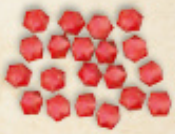


4 bags

4 flasks



4 0/50-seals



20 rubies

215 ingredient chips + 3 replacement chips



20x 15x 14x 12x 13x 15x 18x



8x 10x 10x 8x 6x 20x



4x 13x 10x 10x 10x



3 replacement chips



1 Flame (turn marker)



8 droplets (4 of which are for the game variation)



1 Bonus Die



4 scoring markers



4 rat stones

1 Almanac of Ingredients



Schmidt

Always Board NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

LA STORIA

Una volta all'anno, la città di Quedlinburg ospita un bazar di 9 giorni all'interno delle mura della città. I migliori medici miracolosi e i chirurghi ciarlatani si riuniscono in un unico luogo per mostrare i loro rimedi curativi. Piedi puzzolenti, mal di casa, singhiozzi e mal d'amore - hanno una cura per tutto. Tutti i ciarlatani hanno la loro speciale birra.



Ogni giocatore pesca gli ingredienti dalla propria borsa di elementi misti finché non è convinto che la sua pozione sia corretta. Ma attenzione: basta esagerare con qualche ingrediente e l'intero calderone potrebbero esplodere!

Occorre trovare il momento giusto per fermarsi prima che sia troppo tardi. Accontentarsi di una porzione più piccola prima, per guadagni più grandi e ingredienti più preziosi in seguito, potrebbe essere una buona strategia. Quindi accumula i tuoi ingredienti più preziosi e la prossima pozione potrebbe essere la migliore di sempre.

SETUP

L'ultimo giocatore ad aver cucinato qualcosa inizia per primo. Come giocatore iniziale, mescola le carte Cartomante e posizionale coperte come mazzo di pesca.



La Fiamma segna-Round va posizionata nel primo alambicco [1] sul tracciato dei punti. Le 4 tessere sigillo vanno sui quattro campi sigillo 0 rivolto verso l'alto [2]

Metti tutti i gettoni degli ingredienti in piccoli gruppi al centro del tavolo.



Per iniziare prendi i Libri degli ingredienti Arancione e Nero. Avrai bisogno di questi libri in ogni partita.
Utilizza il lato del libro nero in base al numero di giocatori indicato dai calderoni in basso.

Gli altri libri di ingredienti sono divisi in 4 set, ciascuno con 5 ingredienti diversi (verde, blu, rosso, giallo e viola).
I set sono individuabili grazie al numero di segnalibri rappresentati sul bordo inferiore del libro. Ogni libro ha due lati che corrispondono a set diversi. L e abilità speciali degli ingredienti di ciascun set sono state selezionati in modo da creare buone combinazioni. Per la prima partita, ti consigliamo di utilizzare il set 1 (libri con solo 1 segnalibro). Una volta acquisita familiarità con il set, ti consigliamo di provare il set 2, quindi il set 3 e infine il set 4.
I giocatori più esperti possono anche creare i propri set attraverso un draft iniziale.
Affianca al Nero e Arancio solo i libri Verdi, Blu e Rossi di un set. Metti da parte i libri Giallo e Viola per il momento.





Ogni giocatore riceve un Calderone, una Borsa e il segnalino punteggio del proprio colore, che posizionerà sulla tessera sigillo dello stesso colore. Ogni giocatore posiziona il Calderone davanti a sé utilizzando il lato senza le provette e posiziona la sua gocciolina sullo spazio di valore 0 nel mezzo del piatto. Avrà anche bisogno di una Fiaschetta del proprio colore, che collocherà sul piatto accanto al Calderone (in basso a destra) con il lato riempito rivolto verso l'alto. Il Ratto è posto sul piccolo sottopentola proprio accanto ad essa. Ora ogni giocatore prende i gettoni ingrediente indicati sul libro in basso a sinistra della propria plancia e li mette nella sua Borsa.



SVOLGIMENTO

La partite si svolge in 9 round, indicati dalla fiamma segna-Round.

Cartomante

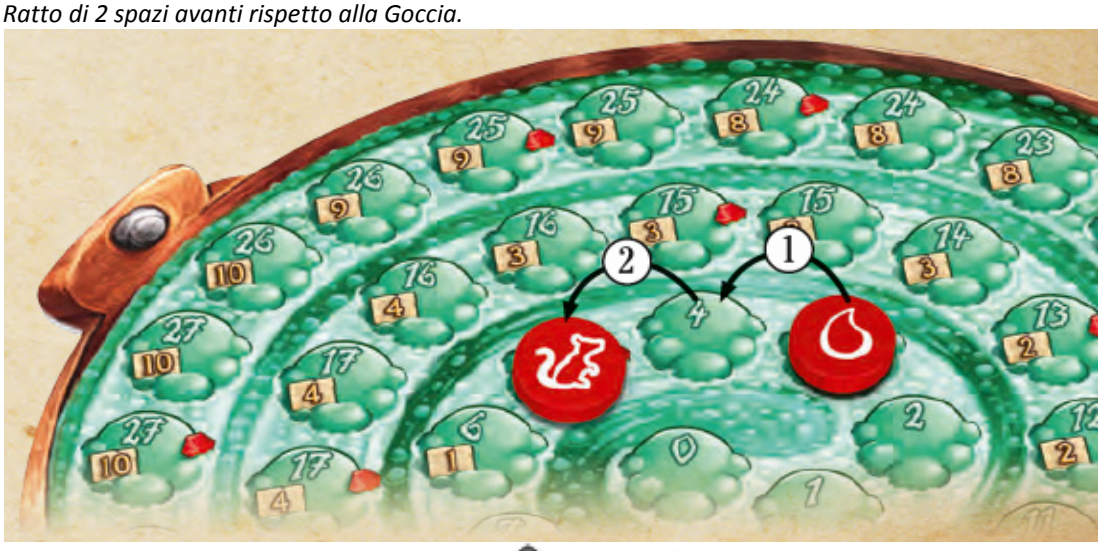
All'inizio di ogni round, il primo giocatore di turno pesca e legge ad alta voce la prima carta Cartomante, quindi la ripone nella pila degli scarti. L'azione letta si applica a tutti i giocatori. Se l'azione indica che i giocatori possono prendere un gettone Giallo o Viola, possono farlo solo se il libro degli ingredienti corrispondente è già stato scoperto (vedi Fiamma).
Se la carta è di colore Viola, l'azione ha effetto immediatamente prima dell'inizio del round.
Se la carta è di colore Blu, si applica per tutto il round o per la fine del round.

Ratti (dal 2 ° round)

Una volta che la carta della Cartomante è stata letta, i Ratti entrano in gioco. I Ratti concorrono a riempire il calderone. Tutti, tranne il giocatore in testa, possono inserire code di ratto nei loro calderoni (indicate dal marker Ratto), il che consente loro di spostare il loro Ratto in avanti nel tracciato del Calderone. Per determinare di quanti spazi far avanzare i Ratti, ogni giocatore conta il numero di code di ratto che lo separa dal giocatore in testa sul tracciato del punteggio. Il Ratto viene posto sullo spazio con il marker Goccia e poi spostato in avanti in base al numero di code di ratto.



Esempio: il giocatore verde è in testa. Il giocatore blu è al secondo posto. Ma non ci sono code di ratto tra blu e verde. Il giocatore blu, quindi, non può usare il suo Ratto in questo round. C'è una coda di ratto tra il verde e il giallo, quindi il giocatore giallo può posizionare il suo Ratto 1 spazio in avanti dalla goccia. Ci sono 2 code di ratto tra il verde e il rosso, il giocatore rosso, potrà posizionare il suo Ratto di 2 spazi avanti rispetto alla Goccia.



Una volta che i Ratti sono stati mossi, i giocatori preparano le loro pozioni simultaneamente.

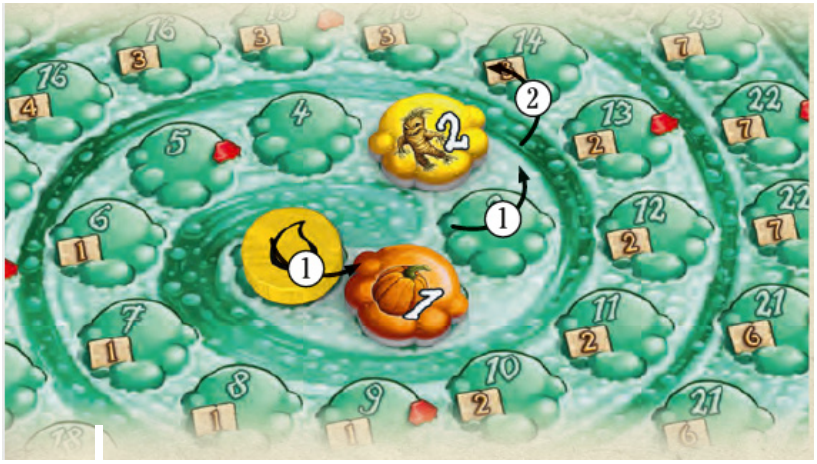
Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

PREPARARE LE POZIONI

Ogni giocatore pesca dalla propria Borsa un gettone ingrediente alla volta e lo posiziona sul tracciato numerato dei loro calderoni. Questa fase viene svolta simultaneamente.

Il gettone va posizionato di un numero di spazi di distanza dal gettone più avanzato, pari al proprio valore.

IMPORTANTE! **Gli spazi vuoti che si vengono a creare rimangono vuoti**



Esempio: Il primo Gettone che Lucas pesca dalla sua borsa è un gettone Arancione da 1. Non avendo altri gettoni in gioco, lo colloca sul primo spazio dopo la Goccia (spazio 1) Quindi pesca dalla sua borsa un gettone Giallo da 2. Lo depone 2 spazi dopo il gettone Arancione da 1, sullo spazio 3. Se viene estratto un altro gettone da 1, verrà posizionato sullo spazio 4.

Dopo ogni gettone pescato e posizionato nel Calderone, i giocatori decidono se vogliono pescare un altro gettone dalla loro borsa o se vogliono fermarsi. E' possibile essere costretti a fermarsi a causa di una Esplosione. I giocatori che decidono di fermarsi, mettono le loro borse di fronte a loro sul tavolo in modo che sia chiaro chi sta ancora pescando attivamente i gettoni. Non è mai permesso guardare nelle borse durante l'intero gioco.

Esplosione

Se la somma dei valori di tutti i gettoni Bianchi estratti supera il 7, significa che c'è troppo Fior di Bombardino nella tua pozione e il calderone esplode. Il giocatore il cui Calderone esplode è costretto a fermarsi e non gli è permesso pescare altri gettoni! Tuttavia, l'ultimo gettone estratto viene ancora piazzato nel Calderone secondo le normali regole.

IMPORTANTE! Per determinare se c'è un'esplosione, vengono sommati solo i valori sui soli gettoni Bianchi. I valori sugli altri gettoni di diverso colore non vengono contati! Le azioni relative alle carte cartomante e quelle dei gettoni (vedi sotto) non sono influenzate da un'esplosione.





Esempio: i gettoni Bianchi di Nina che sono già nel suo Calderone hanno un valore totale di sei (2 + 3 +1 = 6). Il gettone Arancione non viene contato. Decide di estrarre un altro gettone dalla sua Borsa. Pesca un gettone Bianco da 2 (cerchio rosso). Il valore totale ora è 8 e la sua pozione esplode. È costretta a fermarsi e non le è permesso pescare altri gettoni dalla sua Borsa.

AZIONI SPECIALI DEI GETTONI INGREDIENTE

I gettoni non solo riempiono il calderone, molti di loro attivano Azioni Speciali. Queste abilità sono elencate sui Libri degli Ingredienti in gioco. Solo i gettoni Bianco e Arancione non hanno Azioni Speciali. I gettoni Blu, Rosso e Giallo hanno un'Azione Speciale che viene attivata non appena vengono pescati. L'azione speciale è facoltativa ed è possibile non applicarne l'effetto.



Esempio:
Lucas pesca un gettone Blu da 2. Lo mette nel Calderone e come Azione Speciale può pescare altri due gettoni dalla sua borsa, ma potrà piazzare solo uno dei due nel Calderone. Pesca un gettone Bianco da 3 e un gettone Rosso da 1. Comprensibilmente, decide di mettere il gettone Rosso da 1 nel suo Calderone e rimette il gettone Bianco nella borsa. Potrebbe anche scegliere di non piazzare nessuno dei due gettoni.

Le azioni dei gettoni Verdi, Viola e Neri possono essere applicate solo alla fine del round, nella fase punteggio.
C'è una descrizione dettagliata di tutte le Azioni Speciali alla fine di questo regolamento.

FIASCHETTE



E' possibile usare la Fiaschetta in qualsiasi momento per rimettere l'ultimo gettone pescato nella borsa.
IMPORTANTE! Se l'ultimo gettone pescato fa esplodere il Calderone, la Fiaschetta non può essere utilizzata! Dopo aver usato la Fiaschetta, puoi ancora estrarre altri gettoni dalla borsa. Per mostrare che la Fiaschetta è già stata utilizzata, girarla sul "lato vuoto". Potrai riutilizzarla solo una volta che la Fiaschetta sarà nuovamente riempita (fase F del punteggio). Ciò significa che la Fiaschetta può essere utilizzata solo una volta per round.

FINE DELLA FASE POZIONI

Una volta che tutti hanno deciso di fermarsi oppure hanno fatto esplodere la pozione, inizia la fase di punteggio.

PUNTEGGIO

Lo spazio immediatamente dopo l'ultimo gettone nel proprio Calderone è il rispettivo punteggio del round. Quando si determina lo Spazio del punteggio, non importa se l'ultimo gettone ha fatto esplodere o meno la pozione.

Esempio: lo spazio del punteggio nell'esempio a lato dove la poazione è esplosa, è il campo 10 (cerchio giallo).

Le fasi di punteggio sono indicate sul relativo tracciato e vanno risolte da sinistra verso destra.



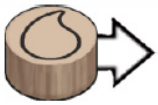


I giocatori i cui calderoni sono esplosi saltano la fase A.

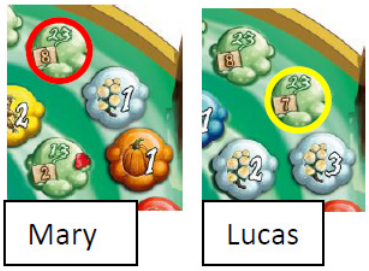


A) DADO BONUS

Tutti i giocatori la cui pozione non è esplosa controllano lo Spazio Punteggio raggiunto. Se più di un giocatore ha raggiunto uno spazio dello stesso valore, vince chi ha fatto più strada (più spazi uno dopo l'altro possono avere lo stesso valore). Questo giocatore ottiene il Dado Bonus. In caso di ulteriore pareggio, entrambi tirano il dado.

				
Ottieni 1 Punto VIttoria	Ottieni 2 Punti VIttoria	Ottieni 1 Rubino	Muovi la Goccia di 1 spazio in avanti (se ci sono gettoni spostali a lato)	Aggiungi alla borsa 1 Gettone Arancione

Esempio:
Mary e Lucas hanno entrambi raggiunto lo Spazio Punteggio di valore 23 e si sono fermati in tempo prima che i loro Calderoni esplodessero. Tuttavia, lo Spazio Punteggio raggiunto da Mary (cerchio rosso) è più avanti di quello di Lucas (cerchio giallo). Mary, quindi, ottiene il Dado Bonus.



B) AZIONE SPECIALE GETTONE

Si controlla se sono stati pescati gettoni Neri, Verdi o Viola. Iniziando dal primo giocatore e poi a turno, esegui le Azioni Speciali di questi gettoni facendo riferimento ai Libri degli ingredienti.

Esempio:
Questo Libro indica che tutti i giocatori ricevono 1 Rubino per ogni gettone Verde pescato per ultimo o penultimo nel loro Calderone



C) RUBINI
Tutti i giocatori il cui Spazio Punteggio ha un rubino raffigurato su di esso, ricevono 1 Rubino.
Non importa se il Calderone del giocatore sia esploso o meno.





ATTENZIONE: In questo momento, i giocatori la cui pozione è esplosa devono rinunciare ad una delle due fasi D o E

D) PUNTI VITTORIA
A partire dal primo giocatore, si ricevono i Punti Vittoria raffigurati, facendo avanzare il proprio segnapunti sul tracciato.
Nota: se un giocatore raggiunge l'ultimo spazio del calderone (33) o lo oltrepassa, posiziona il gettone sullo Spazio 33 ed ottiene ciò che è raffigurato sul cucchiaio. Ovvero 15 punti vittoria e 35 monete (vedi E). Chiunque raggiunga il cucchiaio ottiene il dado bonus, a condizione che il Calderone non sia esploso.

E) ACQUISTO GETTONI INGREDIENTE
A partire dal primo giocatore, ogni giocatore può acquistare **1 o 2 gettoni** di diverso colore ogni Round.

Il valore indicato nello Spazio Punteggio nel calderone, indica quante Monete sono a disposizione del giocatore per l'acquisto di Gettoni Ingrediente aggiuntivi. I prezzi dei gettoni sono elencati nei Libri degli ingredienti.

I gettoni con valore più alto hanno il vantaggio di farti avanzare di più spazi lungo la traccia numerica del tuo Calderone. Anche le Azioni Speciali dipendono dal valore dei gettoni. Il denaro residuo non utilizzato viene perso.
C'è un numero limitato di gettoni che, una volta esauriti, non si possono più acquistare.

Una volta che tutti hanno finito la fase di acquisti, tutti i gettoni acquistati e quelli presenti nel Calderone vengono rimessi nella Borsa.

Esempio:
il Calderone di Nina (rosso) è esploso dopo aver estratto il gettone Bianco da 3. Il suo Spazio Punteggio è il 19. Lucas (giallo) si è fermato in tempo. Il suo Spazio Punteggio è 15. Lucas può quindi lanciare il Dado Bonus. Riceve 1 Rubino, 3 Punti Vittoria e può fare acquisti per 15 monete. Nina, d'altra parte, deve decidere se preferisce i 5 Punti Vittoria o le 19 monete. Nina decide di prendere le monete. Compra un gettone Verde da 2 per 8 monete e un gettone Blu da 2 per 10 monete. Lucas acquista un gettone Verde da 4. Entrambi i giocatori hanno 1 moneta rimasta che viene persa.



F) FINE DEL ROUND

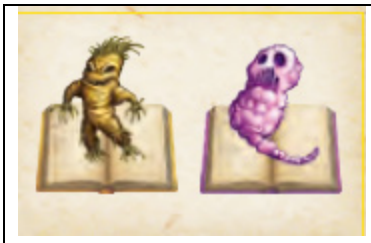
Alla fine del round, i giocatori possono eseguire le seguenti azioni (anche più di una volta) pagandole in Rubini:

- Spostare la Goccia in avanti.
  Utile a riempire il Calderone più velocemente, i giocatori possono pagare 2 Rubini e spostare in avanti di uno spazio la propria Goccia, partendo così da uno spazio punteggio più avanzato.
- Riempire la Fiaschetta.
  I giocatori possono riempire le loro Fiaschette al costo di 2 Rubini.
  La Fiaschetta viene capovolta sul "lato riempito" e potrà essere riutilizzata nel round successivo.

Ogni giocatore prende il suo Ratto e lo ripone nel piccolo sottopentola. Passa il mazzo Cartomante al giocatore alla sua sinistra, che diventa così il primo giocatore. Inoltre, sposta la Fiamma segna-Round in avanti sullo spazio successivo e il nuovo round ha inizio.

FIAMMA SEGNA-ROUND

La Fiamma segna-Round indica il Round in corso e quali azioni o abilità vengano applicate:

			
Prima di iniziare il Round 2 aggiungi il Libro degli ingredienti Gialli. Prima di iniziare il Round 3 aggiungi il Libro degli ingredienti Viola.	Prima di iniziare il round 6, ogni giocatore aggiunge un gettone Bianco da 1 nella propria Borsa.	Nella fase pozioni, gli ingredienti devono essere pescati in simultanea. Se un giocatore decide di fermarsi sarà sufficiente per lui estrarre dalla borsa la mano vuota.	All'ultimo Round, durante la Fase Punteggio F, puoi acquistare Punti Vittoria al costo di 5 monete o 2 Rubini. Questa azione può essere ripetuta più volte



La variante di pesca simultanea può anche essere applicata a tutti i turni per non avvantaggiare i giocatori che attendono le mosse degli avversari per sapere quando fermarsi.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del 9° Round. Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita.
In caso di pareggio, chi ha il valore più alto nello Spazio Punteggio del Calderone.
In caso di ulteriore pareggio, tutti possono pretendere di essere il più grande Ciarlatano di Quedlinburg.

VARIANTE

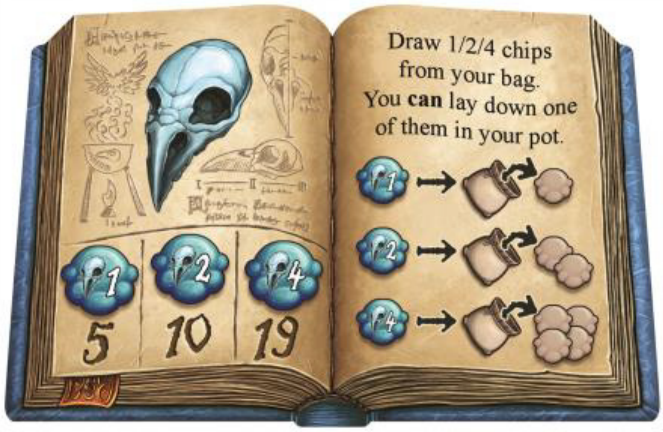
Puoi scegliere di comporre il set di Libri degli Ingredienti attraverso un Draft iniziale.
Puoi anche giocare usando il lato posteriore dei Calderoni (quello con le provette). Quando si utilizza questo lato, occorre posizionare una seconda Goccia sulla provetta all'estremità sinistra. Ogni volta che si svolge un'azione che permetta di far avanzare una Goccia (attraverso una carta Cartomante, Azione Gettone o pagando 2 Rubini), puoi decidere quale delle due Gocce vuoi muovere in avanti.
Se decidi di spostare quello sulle provette, spostalo di uno verso destra e ricevi immediatamente il Bonus indicato.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

LIBRI DEGLI INGREDIENTI

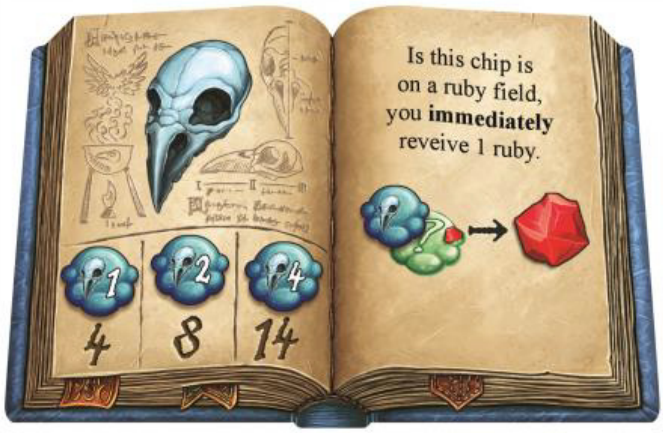




Quando piazzi un gettone nel calderone puoi pescare tanti gettoni quanti il suo valore. Potrai piazzare un solo gettone tra quelli piazzati e potrai applicarne il bonus immediatamente. Puoi anche decidere di non piazzarne nessuno e rimetterli tutti nella borsa.



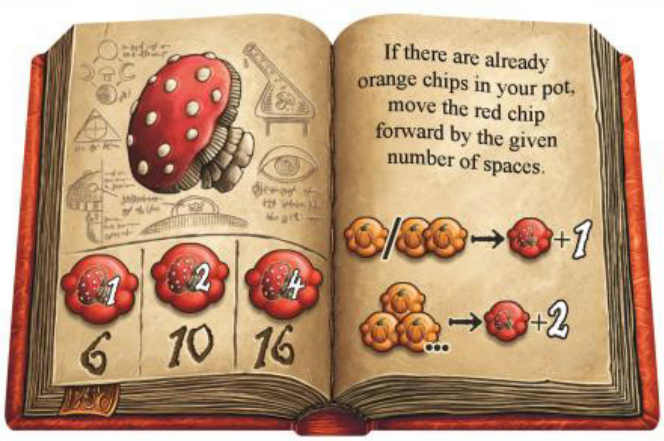
Quando piazzi un gettone blu nel calderone puoi pescare tanti gettoni quanti il suo valore. Anche se la pozione esplodesse potrai comunque risolvere entrambe la fase D ed E.
Perderai comunque la fase A. Se durante la pesca trovassi altri gettoni Blu, il bonus non si somma, ma riparte da zero.



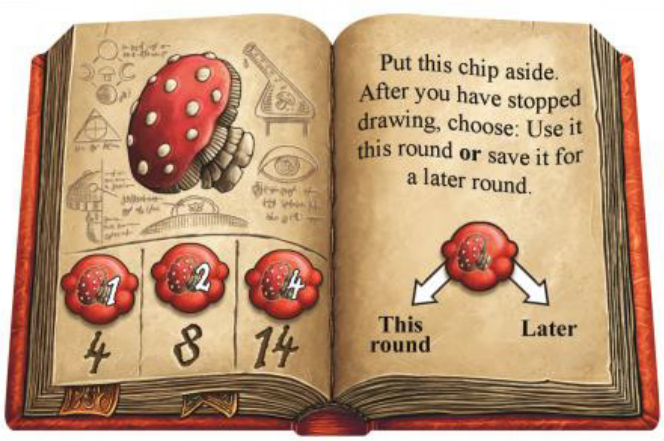
Se piazzi un gettone Blu su uno spazio calderone dove è indicato un Rubino, lo ottieni immediatamente



Se piazzi un gettone Blu su uno spazio calderone dove è indicato un Rubino, ottieni un numero di Punti Vittoria pari al valore del Gettone.



Se peschi un gettone Rosso, posizionalo in avanti di ulteriori spazi aggiuntivi in base al numero di Gettoni Arancioni già presenti nel tuo Calderone.
Se non ce ne sono, rispetta il valore del gettone Rosso
Se ne possiedi 1 o 2, avanza di 1 spazio in più
Se ne possiedi 3 o più, avanza di 2 spazi in più



Se peschi un gettone Rosso, posizionalo a fianco del tuo calderone. Quando hai finito la fase di preparazione della pozione, sia per tua scelta che per Esplosione, puoi decidere se piazzare in aggiunta anche i gettoni Rossi o se conservarli per la fine del prossimo turno. Puoi anche rimetterli nella borsa in qualsiasi momento.



Se peschi un gettone Rosso e l'ultimo gettone piazzato è Bianco, i valori di entrambi i gettoni vanno sommati per effettuare il piazzamento. (esempio: un gettone Rosso da 2 deve essere posizionato dopo un gettone Bianco da 1. Il gettone Rosso sarà posizionato quindi dopo 3 spazi dal bianco)



Se un gettone Rosso è nel calderone, tutti i gettoni Bianchi da 1, vengono posizionati in avanti di 1 ulteriore spazio. I gettoni Bianchi da 2 e 3 non vengono influenzati.
Il valore di Esplosione dei gettoni Bianchi da 1 rimane sempre 1



Se un gettone Giallo viene pescato subito dopo un Gettone Bianco, quest'ultimo può essere rimesso nella borsa.



Se peschi un gettone Giallo, il valore di movimento del prossimo gettone che pescherai sarà raddoppiato.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com



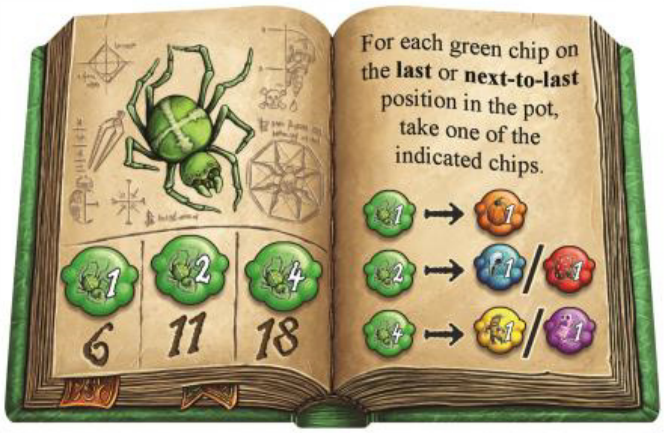
Se nel calderone hai un gettone Giallo, il valore di esplosione aumenta a 8. Se ne hai 3 il valore di esplosione aumenta a 9.



Aumenta il valore di movimento dei gettoni Gialli di 1 spazio per ogni gettone Giallo già presente nel Calderone fino ad un massimo di +3.



Durante la fase B, ottieni 1 Rubino per ogni gettone Verde posizionato per ultimo o penultimo (max 2)



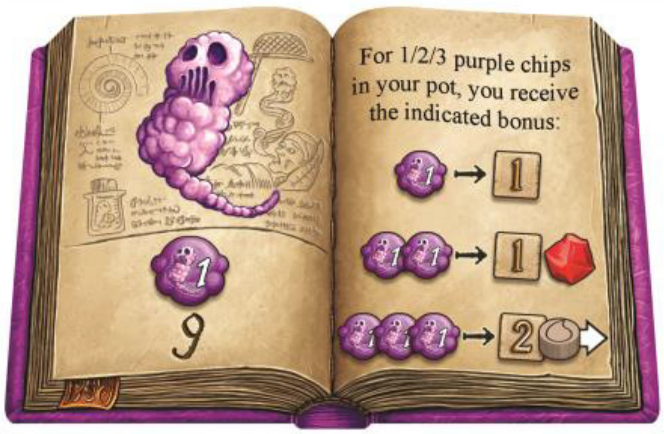
Durante la fase B, ottieni 1 gettone indicato per ogni gettone Verde posizionato per ultimo o penultimo (max 2)
Il gettone cambia in base al valore del gettone Verde.



Durante la fase B, se la somma dei gettoni Bianchi è esattamente 7, potrai spostare l'ultimo gettone nel Calderone (qualsiasi colore esso abbia) di un numero di spazi pari al doppio del valore dei gettoni Verdi nel tuo calderone.



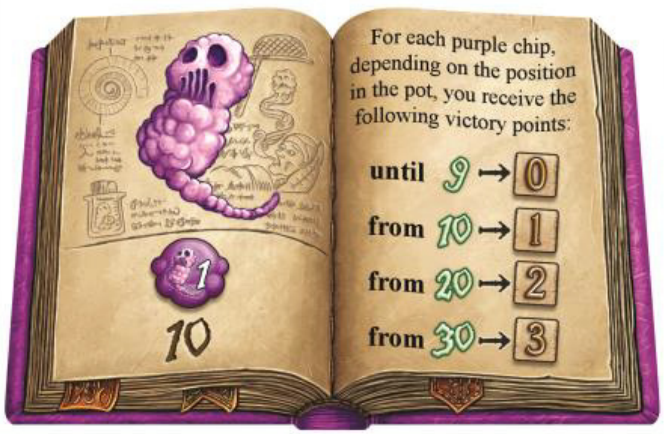
Durante la fase B, puoi pagare 1 rubino per ogni gettone Verde posizionato per ultimo o penultimo (max 2) e far avanzare di 1 spazio la Goccia.



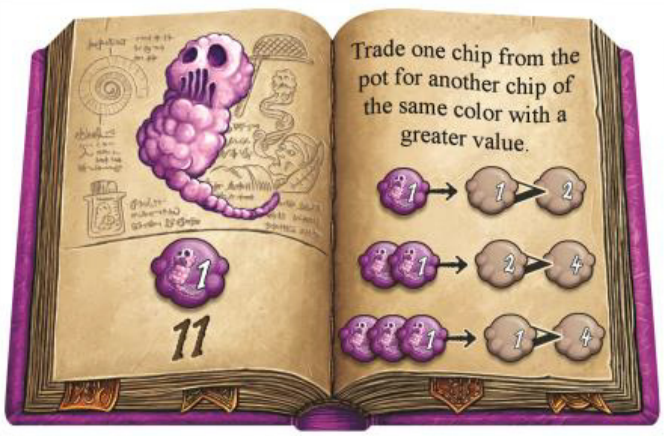
Durante la fase B, ottieni quanto indicato in base al numero di gettoni Viola nel tuo Calderone.
Se possiedi 1 gettone ottieni 1 Punto Vittoria
Se possiedi 2 gettoni ottieni 1 Punto Vittoria e 1 Rubino
Se possiedi 3 gettoni ottieni 2 Punt1 Vittoria e avanza di 1 spazio la Goccia



Durante la fase B, puoi scartare i gettoni Viola dal tuo Calderone e ottenere in cambio altre risorse.
Se scarti 1 gettone Viola ottieni 1 Punto Vittoria, 1 gettone Nero e 1 Rubino
Se scarti 2 gettoni ottieni 3 Punti Vittoria, 1 gettone Verde da 1, un gettone Blu da 2 e di 1 spazio la Goccia
Se scarti 3 gettoni ottieni 6 Punti Vittoria, 1 gettone Giallo da 4, 1 Rubino e avanza di 2 spazi la Goccia



Durante la fase B, puoi scartare i gettoni Viola nel tuo Calderone e ottenere Punti Vittoria in base a dove sono piazzati.
Se li scarti dagli spazi 0-9 ottieni 0 Punti Vittoria
Se li scarti dagli spazi 10-19 ottieni 1 Punti Vittoria
Se li scarti dagli spazi 20-29 ottieni 2 Punti Vittoria
Se li scarti dagli spazi dopo il 30 ottieni 3 Punti Vittoria



Durante la fase B, ottieni quanto indicato in base al numero di gettoni Viola nel tuo Calderone.
Se possiedi 1 gettone Viola puoi scambiare un gettone da 1 del tuo calderone con un gettone da 2 dello stesso colore.
Se possiedi 2 gettoni Viola puoi scambiare un gettone da 2 del tuo calderone con un gettone da 4 dello stesso colore.
Se possiedi 3 gettoni Viola puoi scambiare un gettone da 1 del tuo calderone con un gettone da 4 dello stesso colore.



Durante la fase B, se nel Calderone hai lo stesso numero di gettoni Neri del tuo avversario, avanza la Goccia di 1 spazio.
Se ne hai di più, avanza la Goccia di 1 spazio ed ottieni 1 Rubino



Durante la fase B, se nel Calderone hai più gettoni Neri dei tuoi avversari di Dx oppure di Sx, avanza la Goccia di 1 spazio.
Se ne hai di più di entrambi (sia Dx che Sx), avanza la Goccia di 1 spazio ed ottieni 1 Rubino

Always Board Games NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

CARTOMANTE

WÄHLE WEISE - SCEGLI CON SAGGEZZA *Fai avanzare la Goccia di 2 spazi oppure aggiungi alla tua Borsa un gettone Viola*	**PERFEKT ABGESCHMECKT - RICETTA PERFETTA** *Alla fine del Round, se il valore dei gettoni Bianchi nel Calderone è esattamente 7, fai avanzare la Goccia di 1 spazio .*
DER KESSEL FULL SICH - RIEMPO IL CALDERONE *Fai avanzare la Goccia di 1 spazio*	**GLÜCKSPILZ - FORTUNELLO** *Che la tua pozione sia esplosa o meno, se ottieni 1 Rubino dallo Spazio Punteggio, ottieni anche 2 Punti Vittoria.*
ALMOSEN - ELEMOSINA *Il giocatore(i) con meno rubini riceve 1 Rubino*	**HIER FUNKELT'S - LUCCICANTE** *Se ottieni 1 Rubino dallo Spazio Punteggio, ne guadagni uno aggiuntivo (totale 2 Rubini).*
WENIGER IST MEHR - POCHI MA BUONI *Tutti i giocatori pescano 5 gettoni. Il giocatore(i) con la somma più bassa riceve un gettone Blu da 2. GLi altri ricevono 1 Rubino Poi tutti i gettoni ritornano nella Borsa*	**SCHADENFREUDE - GIOIA AVVERSARIA** *Se la tua pozione esplode, l'avversario alla tua sinistra ottiene un Gettone da 2 a sua scelta.*
DIE QUAL DER WAHL - SCELTE SOFFERTE *Aggiungi alla tua Borsa un gettone Nero oppure un Gettone da 2 oppure 3 Rubini.*	**GUT GERÜHRT - BEN AMALGAMATO** *Quando peschi il primo gettone Bianco, puoi rimetterlo nella Borsa.*
TAUSCHGESCHÄFTE - BARATTO *Puoi scambiare 1 Rubino per 1 gettone da 1. (il gettone non può essere Nero o Viola)*	**GLÜCK DER TÜCHTIGEN - PREMIO ALLA PERIZIA** *Il giocatore(i) che ha diritto al Dado Bonus lo lancia 2 volte applicandone gli effetti.*
EIN GUTER START - CHI BEN COMINCIA... *Puoi rinunciare fino a 3 movimenti di Ratto e ottenere in cambio altrettanti Rubini.*	**EINE ZWEITE CHANCE - SECONDA POSSIBILITÀ** *Dopo aver piazzato 5 gettoni, decidi se continuare oppure rimettili nella Borsa e ricomincia da capo.* *Puoi ricominciare da capo solo una volta.*
MILDE GABEN - UN PICCOLO AIUTO *Ogni giocatore lancia il Dado Bonus e ne applica gli effetti..*	**STARKE ZUTAT - INGREDIENTI POTENTI** *Se ti sei fermato senza far esplodere la pozione, pesca 5 gettoni dalla Borsa e aggiungine uno al Calderone.*
GUNST DER RATTEN - L'AIUTO DEI RATTI *Aggiungi alla Borsa un gettone da 4 oppure ottieni 1 Punto Vittoria per ogni avanzamento di Ratto nel Calderone.*	**KÜRBISFEST - FESTA DELLA ZUCCA** *Durante il Round, i gettoni Arancioni avanzano di 1 spazio aggiuntivo.*
NOVIZENBONUS - AIUTO AI PRINCIPIANTI *Il giocatore(i) col minor numero di Punti Vittoria riceve un gettone Verde da 1.*	**ZAUBERTRANK - POZIONE MAGICA** *Alla fine del Round la Fiaschetta viene riempita gratuitamente.*
AUS DEM VOLLEN SCHOPFEN - A PIENO CARICO *In questo Round il valore massimo di esplosione passa da 7 a 9.*	 
RATTENPLAGE - INVASIONE DI RATTI *Raddoppia il numero di avanzamenti dei Ratti.*	
ZUR RECHTEN ZEIT - AL MOMENTO GIUSTO *Ottieni 4 Punti Vittoria oppure rimuovi un gettone Bianco da 1 dalla Borsa.*	
EINE GUNSTIGE GELEGENHEIT - OPPORTUNITÀ *Pesca 4 Gettoni, scegline uno e scambialo con uno dello stesso colore di valore immediatamente maggiore (1->2 oppure 2->3).* *Non puoi scambiare gettoni Verdi.* *Poi rimetti tutti i gettoni nella Borsa.*	