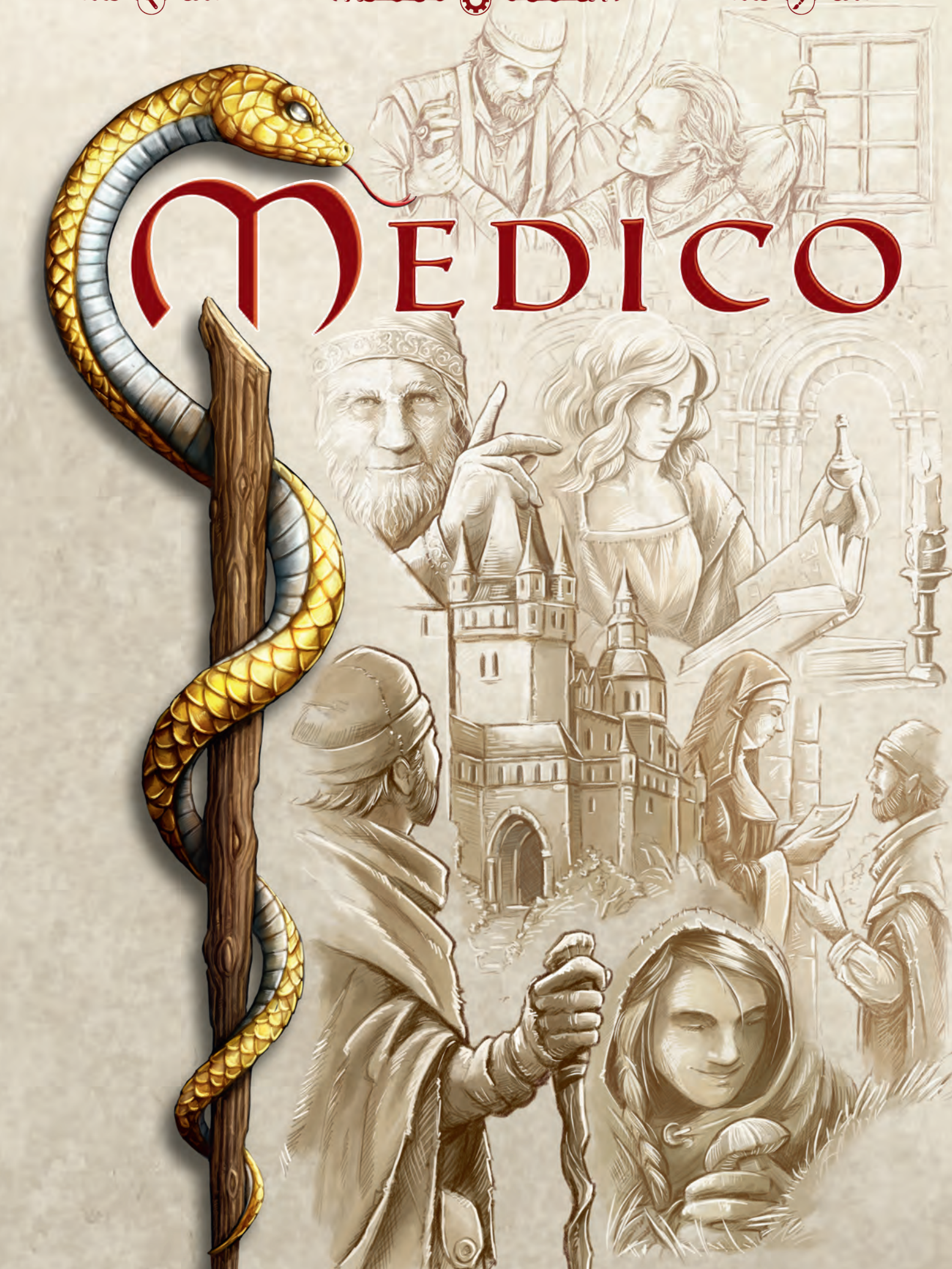
Ralph Bruhn

Stefan Feld

Dennis Lohausen

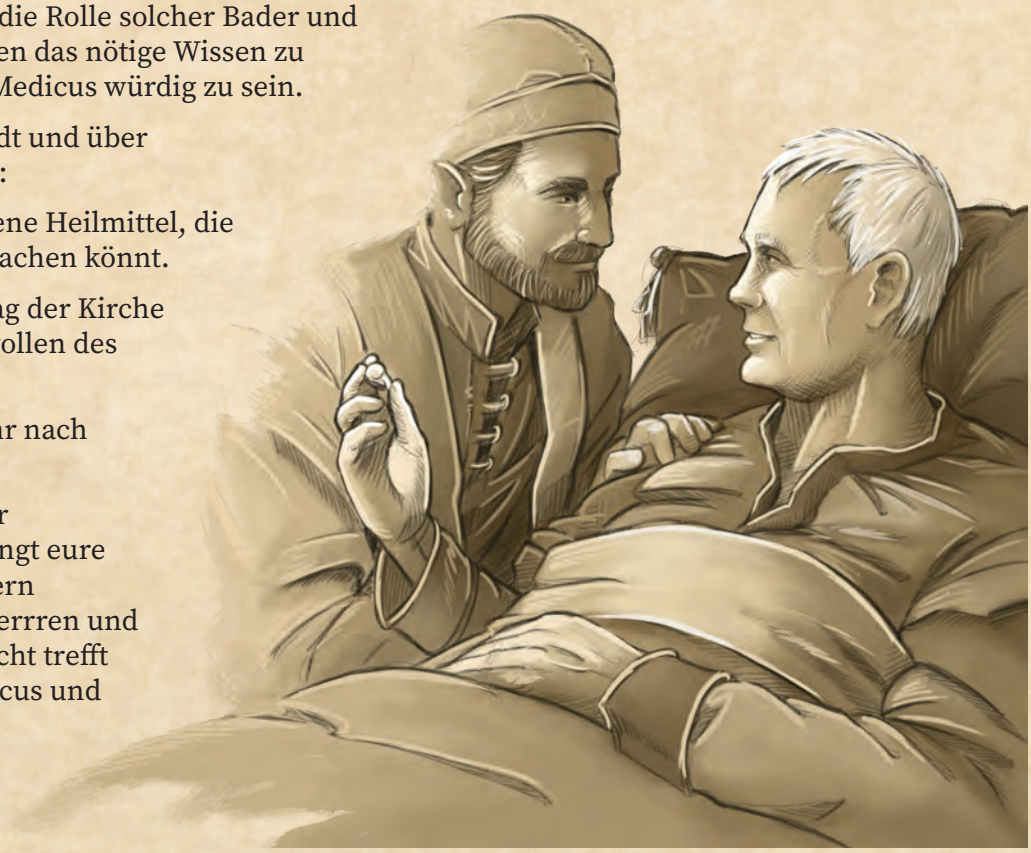
Medico



Einleitung

Im europäischen Mittelalter waren ausgebildete Ärzte eine Seltenheit. Fahrende Bader sorgten sich nach Kräften um das gesundheitliche Wohl der Bevölkerung, und mancher von ihnen mag den Wunsch gehegt haben, irgendwann als gelehrter Medicus hohes Wissen und Ansehen zu erlangen.

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle solcher Bader und versucht im Verlauf eurer Reisen das nötige Wissen zu erlangen, um dem Titel eines Medicus würdig zu sein.



Dafür reist ihr von Stadt zu Stadt und über verschiedenste Tätigkeiten aus:

Auf dem Weg sammelt ihr seltene Heilmittel, die ihr auf den Märkten zu Geld machen könnt.

Ihr überbringt Briefe im Auftrag der Kirche und sichert euch so das Wohlwollen des Klerus.

In Klosterbibliotheken sucht ihr nach heilenden Rezepturen.

In den großen Städten kauft ihr medizinische Instrumente, bringt eure Kinder zur Lehre in Badehäusern unter oder ihr heilt den Stadtherrren und erwerbt so seine Gunst. Vielleicht trefft ihr sogar den berühmten Medicus und werdet von ihm unterwiesen.

Am Ende wird sich erweisen, wer von euch selbst das Zeug zum Medicus hat!

Regelerklärungen, Videos und sonstige Informationen findet ihr auf unserer Homepage: https://hallgames.de/spiele-medico/

Impressum

Verlag und Autor bedanken sich bei allen, die mit Testspielen, Korrekturlesen und wertvollem Feedback geholfen haben!

Spieldesign: Stefan Feld
Illustration und Layout: Dennis Lohausen
Regellayout: Georg Wild
Realisation: Ralph Bruhn

Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland

H@LL Games

Ralph Bruhn
Herderstr. 36
53332 Bornheim
www.hallgames.de

© 2026 Hall Games

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Team von Hall Games
und Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Allgemeines Spielmaterial



1 Spielplan aus 8 Teilen



1 Wertungsplan



Vorderseite Rückseite

28 Rezeptbücher



Vorderseite Rückseite

28 Märkte



7 Start-Märkte
mit anderer Rückseite



Vorderseite Rückseite

49 Instrumente



6×5er 31×1er

37 Münzen



Vorderseite Rückseite

42 Briefe



Vorderseite Rückseite

38 Gunstkarten

4 Start-Gunstkarten
Rückseite in Spielfarbe



Vorderseite Rückseite

7 Ortskarten



56 Heilmittel
(je 8 in 7 Farben)



14 Äskulapstäbe
(je 7 in gold und silber)



20 Wissensmarker



1 Medicus
1 Prestigemarker



4 neutrale Lehrlinge



1 Startfigur

Anmerkung: *Die Münzen, Heilmittel, und Wissensmarker sind nicht begrenzt: Sollten sie nicht ausreichen, behelft euch mit anderem Material.*

Persönliches Spielmaterial (in den Spielfarben Blau, Gelb, Grün, Rot)



4 Tableaus



4 Wählscheiben
(vor der ersten Partie aus Scheibe, Pfeil und Stecker zusammenbauen)



4 Extra-Taschen



4 Plättchen 50/100



4 Bader



24 Lehrlinge
(je 6 in den 4 Farben)



4 Punktemarker
4 Prestigemarker



8 Übersichtskarten

Spielaufbau

1. Setzt den **Spielplan** aus den 8 Teilen in beliebiger Anordnung zusammen.

2. Legt den **Wertungsplan** daneben.

3. Legt die **Heilmittel** in die Mitte des Spielplans (am besten sortiert nach Farben).
   - ***Heilwasser***
   - ***Ringelblume***
   - ***Blutegel***
   - ***Rosenquarz***
   - ***Pilze***
   - ***Kräuter***
   - ***Alraune***

4. Mischt die **Gunstkarten** (ohne die Start-Gunstkarten) verdeckt.
   - Legt je 3 Gunstkarten als offene Stapel an jeden Ort.
   - Platziert die restlichen Gunstkarten als
   - verdeckten Stapel am Wertungsplan.

5. Mischt die **Instrumente** verdeckt.
   - Legt 2 offene Stapel mit je 3 Instrumenten an jeden Ort.
   - Platziert die restlichen Instrumente als verdeckten Stapel am Wertungsplan.

6. Mischt die **Rezeptbücher** verdeckt.
   - Legt je 3 Rezeptbücher als offene Stapel auf die zugehörigen Felder.
   - Platziert die restlichen Rezeptbücher als verdeckten Stapel am Wertungsplan.

7. Sortiert die **Briefe** nach den Siegeln.

   Mischt sie und legt sie als offene Stapel auf die zugehörigen Felder.



8. Mischt die **Märkte** verdeckt.
   - Legt je 3 Märkte als offene Stapel auf die zugehörigen Felder.
   - Platziert die restlichen Märkte als verdeckten Stapel am Wertungsplan.

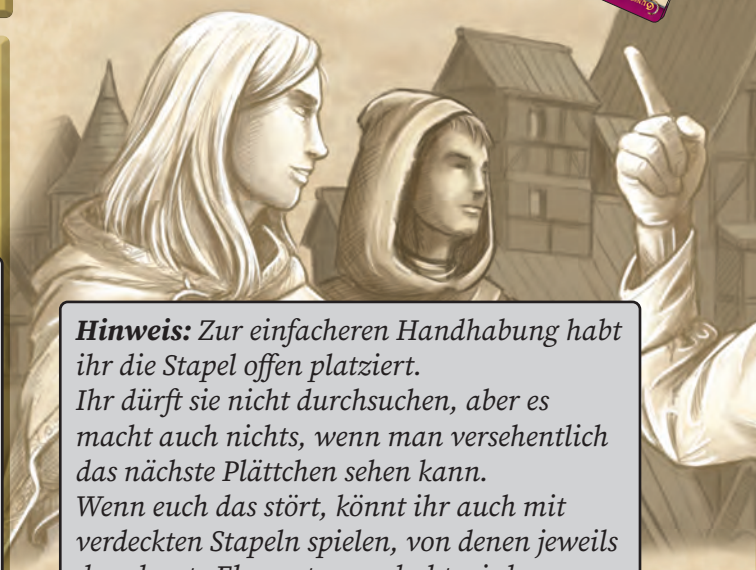
Anmerkung: *Wenn ihr das Spiel* ***zum ersten Mal*** *spielt oder eine einfacheren Einstieg möchtet:*

Legt je 1 beliebigen ***Start-Markt*** *auf die 7 Stapel, um eine gleichmäßige Verteilung der Heilmittel zu erzielen.*



Wenn ihr das Spiel schon kennt, könnt ihr auf die Start-Märkte verzichten.





Hinweis: *Zur einfacheren Handhabung habt ihr die Stapel offen platziert.*
Ihr dürft sie nicht durchsuchen, aber es macht auch nichts, wenn man versehentlich das nächste Plättchen sehen kann.
Wenn euch das stört, könnt ihr auch mit verdeckten Stapeln spielen, von denen jeweils das oberste Element umgedreht wird.

*Personenzahl*abhängige Unterschiede sind ***violett*** *dargestellt.*



9 Legt jeweils 1 silbernen und 1 goldenen **Äskulapstab** auf die zugehörigen Felder des Wertungsplans, den goldenen Stab nach oben.

10 Legt die **Münzen** und die **Wissensmarker** neben dem Spielplan bereit.

11 Lost einen Startort für den **Medicus** aus, indem ihr die oberste Karte des gemischten Stapels von **Ortskarten** zieht.

- Platziert hier den Medicus und 1 **neutralen Lehrling**
- (bei 2 und 3 Personen: 2 neutrale Lehrlinge). Gebt ihm 2 Prestige (legt also den Prestigemarker des Medicus auf Feld 2 der Prestigeleiste auf dem Wertungsplan).
- Den Ortskartenstapel könnt ihr zurück in die Schachtel legen, sofern ihr nicht zu zweit spielt.



12 **Nur für 2 Personen:**

- Ihr benötigt **2 weitere neutrale Lehrlinge** und von einer dritten Farbe den **Bader** (ab jetzt **neutraler Bader** genannt) und seinen Prestigemarker.
- Deckt 1 weitere Ortskarte auf. Platziert hier den **neutralen Bader** und **2 neutrale Lehrlinge**. Gebt ihm 2 Prestige (legt seinen Prestigemarker auf den des Medicus).



- Mischt anschließend die Ortskarten, diese bilden das Deck für die Bewegungen des neutralen Baders ab Runde 2.

Persönliches Spielmaterial

13 Wählt je 1 **Spielfarbe** und nehmt euch das zugehörige persönliche Spielmaterial.
Legt das **Tableau**, den **Bader**, die **Wählscheibe**, die **Start-Gunstkarte** und die **Übersichtskarten** vor euch.

14 Nehmt euch je 1 **Rezeptbuch** vom Nachziehstapel und legt es links an euer Tableau an.

15 Legt eure **Lehrlinge** auf die zugehörigen Felder eures Tableaus.

16 Legt euren **Punktemarker** auf die 0 der Punkteleiste des Wertungsplans.

17 Lost aus, wer das Spiel beginnt. Diese Person nimmt die **Startfigur**.

18 Nehmt euch je 3 **Münzen**.
Nur bei 3 und 4 Personen:
Die Startperson gibt der Person rechts von ihr 1 Münze.

19 Die Startperson legt ihren **Prestigemarker** auf das Feld 0 der Prestigeleiste des Wertungsplans.

Die anderen folgen im Uhrzeigersinn und bilden so einen Stapel aus Prestigemarkern.

Immer, wenn jemand Prestige erhält, zieht ihr den entsprechenden Marker auf der Prestigeleiste voran.

20 Legt die **Extra-Tasche** und den **50/100er Marker** bereit.

21 Legt das Material der nicht benötigten Spielfarben zurück in die Schachtel.







Überblick

Das Spiel geht über 8 Runden.
Bei 3 Personen spielt ihr 9 Runden, damit alle gleich oft die Runde beginnen.

- **Vor der ersten Runde:** Bestimmt die Startpositionen eurer Bader.
- **Am Anfang jeder Runde:** Wählt gleichzeitig verdeckt je 1 neuen Zielort für euren Bader aus.
- **Spielzug:** Beginnend mit der Startperson deckt ihr eure Wählscheibe auf, bewegt euren Bader an diesen Ort und führt auf dem Weg Nebenaktionen und am Ziel 1 Hauptaktion aus.
- **Ende der Runde:** An jedem Ort mit mehr als 1 Figur Bader/Medicus führt ihr 1 Prestigeduell durch.
- **Spielende:** Nach der letzten Runde folgt die **Schlusswertung**.
  Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.
  (4): Punkte, die ihr sofort erhaltet
  (2): Punkte, die ihr bei der Schlusswertung erhaltet

Vor der ersten Runde

Beginnend bei der Person mit der Startfigur und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt ihr alle einen **unbesetzten Startort** (also auch ohne Medicus) für euren Bader aus. Jede Person führt dann an diesem Ort folgende Schritte aus:

1. Stelle deinen Bader auf den Markt.
2. Stelle 1 Lehrling **kostenlos** auf den kostengünstigsten Platz.



3. Nimm den Brief und lege ihn auf dein Tableau.

*__Tipp:__ Bei der **ersten Partie** könnt ihr eure Startpositionen auch auslosen, indem ihr nach Auslosen der Startposition des Medicus weitere Karten vom Ortskartenstapel aufdeckt. Wenn ihr das Spiel kennt, werdet ihr eure Startpositionen aber sicherlich selbst aussuchen wollen.*

Am Anfang jeder Runde

- **Ab Runde 2:** Der **Medicus** zieht im Uhrzeigersinn 1 Ort weiter. Er erhält 2 Prestige.



- Nur bei 2 Personen, **ab Runde 2:**
  - Deckt die nächste Ortskarte auf und bewegt den neutralen Bader dorthin.
  - Legt 1 passendes Heilmittel auf das nächste freie Feld von links auf den Markt, Lehrlinge erhalten die Einnahmen wie bei der Nebenaktion **Lehrlinge bezahlen**, siehe Seite 8.
  - Falls der Markt nun vollständig mit Heilmitteln belegt ist (siehe auch Nebenaktion **Heilmittel verkaufen**, Seite 8): Legt den Markt zurück in die Schachtel.
  - Der neutrale Bader erhält 2 Prestige.
- Ihr wählt gleichzeitig auf eurer **Wählscheibe** verdeckt 1 neuen **Zielort** aus.
  Ihr dürft nicht stehen bleiben.
  Deckt die Wählscheibe erst dann auf, wenn ihr an der Reihe seid!



Spielzug

Wenn du an der Reihe bist:

1. Decke deine Wählscheibe auf
2. Stelle deinen Bader auf den Markt deines aktuellen Ortes
3. Ziehe deinen Bader entlang des kürzeren Weges zum Zielort.
4. An jedem Wegpunkt, den er passiert, darfst du **Nebenaktionen** ausführen
5. Am Zielort führst du 1 **Hauptaktion** aus.

Alle Aktionen bis auf **Lehrlinge bezahlen** und die **Hauptaktion** sind freiwillig.



Nebenaktionen

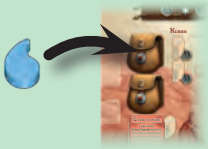


Heilmittel sammeln

Entlang deines Weges sammelst du die Dinge, die du für deine Arbeit benötigst …

Du darfst dir von jeder Sorte Heilmittel, an der du auf deinem Weg vorbeikommst, **genau 1 Stück** nehmen, wenn du es auf 1 von 2 Arten bei dir unterbringen kannst:

1. Lege es auf eine **leere Tasche** deines Tableaus. Du darfst jederzeit Heilmittel aus einer Tasche in den Vorrat zurücklegen, um Platz zu schaffen.



2. Lege es auf ein passendes Symbol auf eines deiner **Rezeptbücher**. Ist es das 2. Heilmittel auf dem Rezeptbuch, gilt die **Rezeptur als erfüllt**. Nimm sofort die darauf angezeigte Zahl an **Prestige** (2 für gleiche und 1 für unterschiedliche Heilmittel) und lege das Rezeptbuch verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld deines Tableaus.



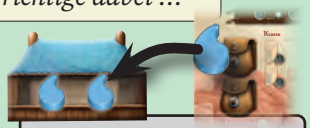
Einmal abgelegt, darfst du Heilmittel nicht mehr zwischen Tasche und Rezeptbuch wechseln!



Heilmittel verkaufen

Jeder Ort braucht unterschiedliche Dinge – hoffentlich hast du das richtige dabei …

Du darfst 1 oder mehrere Heilmittel aus deinen Taschen an den Markt deines Zielortes verkaufen. Lege sie dafür auf passende Symbole.



***Beispiel:** für dieses Heilmittel erhältst du 1 Münze.*

Für jedes einzelne Heilmittel gilt:

- Nimm dir zuerst so viele Münzen, wie freie Plätze im Markt sind, also 1, 2 oder 3. Lege dann das Heilmittel auf einen freien Platz.
- Du darfst mehrere Heilmittel an denselben Markt verkaufen, solange noch Plätze frei sind.

Wenn du den letzten Platz eines Marktes belegt hast:



- Lege die Heilmittel zurück in den Vorrat.
- Nimm den Markt und lege ihn verdeckt auf dein Tableau.

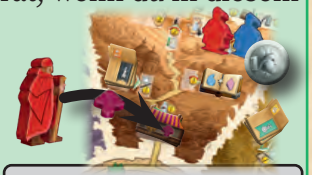
Sollte aus einer vorherigen Runde ein **Wissensmarker** am Markt liegen, darfst du ihn nehmen, wenn du hier mindestens 1 Heilmittel verkauft hast. Diesen platzierst du am Ende deines Zuges auf deinem Tableau (Seite 9, Ende deines Spielzuges).



Lehrlinge bezahlen

Deine Investition in Ausbildung rentiert sich …

Alle Lehrlinge außer deinem an diesem Ort erhalten **1 Münze** aus dem Vorrat, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Heilmittel verkauft hast. Du selbst erhältst also nichts für deinen Lehrling.



***Hinweis:** Sage laut an, wer sich die Münze nehmen darf, damit das nicht vergessen wird.*

***Beispiel:** Rot liefert einen Pilz. Blau erhält 1 Münze, Rot nicht.*



Brief überbringen

Als Reisender erklärst du dich bereit, Briefe zu überbringen … irgendwann jedenfalls.

Wenn das große Wappen auf dem obersten Brief deines Tableaus den Ort zeigt, zu dem du gerade gezogen bist, überbringst du ihn:



- Wähle als Belohnung 1 Prestige oder 1 Münze.
- Behalte den Brief (für die Schlusswertung).
- Nimm den Brief des Ortes und lege ihn auf dein Tableau als neues Ziel. Ist kein Brief mehr da, entfällt dieser Schritt. Du kannst keine weiteren Briefe mehr überbringen (kommt selten vor).

***Beispiel:** Du hast den Brief auf deinem Tableau erfolgreich überbracht. Als Belohnung wählst du 1 Münze, außerdem nimmst du den Brief vom Ort und legst ihn auf den Briefstapel auf deinem Tableau.*



Rezeptbuch kaufen

Neue Rezepturen zu lernen gehört zu deinem Handwerk – wenn die Bücher nur nicht immer so viel kosten würden …

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



Medicus treffen



Du lernst gerne von den Besten, das ist dir das Geld wert! Irgendwann möchtest du auch ein Medicus sein …

Falls sich der Medicus an diesem Ort befindet, kannst du bei ihm für 2 Münzen einen **Wissensmarker** erhalten. Diesen platzierst du am Ende deines Zuges auf deinem Tableau (siehe Seite 9, Ende deines Spielzuges).



Hauptaktion



Entscheide dich für 1 der 4 Hauptaktionen. Stelle deinen Bader in den entsprechenden Bereich.





Geld nehmen

Du lässt dich für die medizinische Behandlung bezahlen.

Nimm 2 Münzen.





Gunstkarte nehmen

Du hast einen Adligen behandelt, der dir als Dank seine Gunst zukommen lässt – die ist oft wertvoller als Geld ...

Nimm die ausliegende Gunstkarte und lege sie neben deinem Tableau ab. Diese Karte darfst du, wenn nicht anders angegeben, zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug einsetzen, auch sofort.



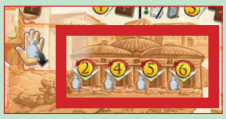
Du darfst beliebig viele Gunstkarten haben und ausspielen.



Lehrling ausbilden

Einen Lehrling ausbilden zu lassen, kostet Geld, ist aber eine Investition für die Zukunft!

Gib die auf dem nächsten freien Lehrlings-Feld angegebene Anzahl an Münzen ab und stelle den nächsten Lehrling von deinem Tableau auf dieses Feld. Nimm das auf deinem Tableau dafür angezeigte Prestige. Du darfst nur 1 Lehrling pro Ort haben.







Instrumente kaufen

Ein gutes Instrumentarium ist sehr nützlich und beeindruckt die Kundschaft ...

- Für 1 Münze darfst du 1 Instrument kaufen.
- Wenn mindestens 1 weitere Figur (Bader oder Medicus) am selben Ort ist, darfst du stattdessen 3 Münzen abgeben, um beide Instrumente zu kaufen.
- Du darfst nicht beide Instrumente vom selben Stapel nehmen.



Beispiel: *Da außer deinem Bader auch der Medicus am Ort ist, darfst du dir beide Instrumente für 3 Münzen kaufen oder 1 Instrument für 1 Münze.*

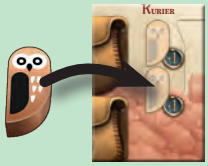
Lege jedes Instrument oberhalb deines Tableaus ab. Du musst die Instrumente von links nach rechts ablegen, gleiche Instrumente musst du aufeinanderlegen. Für jedes neu gelegte Instrument gilt: Münzen und Prestige erhältst du sofort, Punkte erst bei der Schlusswertung.

Beispiel: *Du legst deine beiden neuen Instrumente ab. Du erhältst dafür sofort 1 Münze und 2 Prestige.*



Ende deines Spielzuges

- Hast du im letzten Spielzug neue **Wissensmarker** gesammelt? Platziere sie jetzt auf je eines der markierten Felder auf deinem Tableau und schalte so zusätzliche Fähigkeiten frei (siehe Seite 12, Wissensmarker).





  Sie wirken sich eventuell schon auf das nächste Prestigeduell aus, aber nicht mehr auf den aktuellen Spielzug.

- Prüfe, ob du 1 oder mehrere der Bedingungen für 1 oder mehrere der **Äskulapstäbe** erstmals erfüllt hast (siehe Seite 12, Äskulapstäbe). Falls ja, nimm die entsprechenden Stäbe, sofern noch vorhanden, und lege sie auf dein Tableau.



- Falls nötig: Wenn eines der Felder für Gunstkarten, Instrumente, Rezeptbücher oder Märkte leer ist, ziehe von dem Vorrat am Wertungsplan nach. Wenn auch hier der Vorrat aufgebraucht ist, bleibt das Feld leer.



Ende der Runde

1. **Prestigeduell:**

Für euren Einsatz habt ihr euch eine Belohnung verdient! Beliebt macht euch das unter den Kollegen aber nicht …

Prüft beginnend beim Medicus und danach im Uhrzeigersinn, ob sich 2 oder mehr Figuren (Bader oder Medicus) am selben Ort befinden. Dann findet dort jeweils ein **Prestigeduell** statt:

- Wer das höchste Prestige hat, gewinnt das Duell (bei Gleichstand: wer weiter oben ist).
- Wer gewinnt, darf als **Belohnung 1 zusätzliche Hauptaktion** ausführen, aber eine andere als während des Spielzugs.



Beispiel: *Du hast als Hauptaktion 1 Gunstkarte genommen, daher musst du jetzt eine andere Hauptaktion als Belohnung wählen, z. B. Instrumente kaufen.*

- Wer ein Prestigeduell gewinnt, **verliert 1 Prestige** (auch der Medicus).
- Gewinnt der Medicus oder der neutrale Bader: Legt 1 **Wissensmarker** auf den Markt. Wer hier als nächstes 1 Heilmittel verkauft, erhält diesen zusätzlich.

2. **Gebt die Startfigur im Uhrzeigersinn weiter.**

3. **Nach der letzten Runde folgt die Schlusswertung.**

Hinweis: *Die Hilfe zum Zählen der Runden unterscheidet sich je nach Personenzahl:*

4 Personen: *Die letzte Runde beginnt, wenn der Medicus am Anfang der Runde an den gleichen Ort zieht, an dem er gestartet ist (sein Lehrling steht hier).*

3 Personen: *Da ihr hier 9 Runden spielt, muss der Medicus noch 1 Ort weiter laufen als bei 4 Personen.*

2 Personen: *Hier habt ihr die Ortskarten als Rundenzähler. Zur Erinnerung: Nach der Startaufstellung für die 1. Runde wird der Ortskartenstapel für den Bader der dritten Farbe neu gemischt und für die Runden 2-8 verwendet. Mit der letzten Karte des Stapels erreicht der Bader seinen letzten Ort für dieses Spiel.*

Spielende und Schlusswertung

Nach der letzten Runde führt ihr eine Schlusswertung durch. Ermittelt die Punkte für die einzelnen Kategorien und tragt sie auf der Punkteleiste ab.

- ? Punkte: Zähle zunächst die Anzahl deiner verdeckten **Rezeptbücher und Märkte** und erhöhe beide Werte um 1. Multipliziere diese beiden Ergebnisse miteinander.
- 2-6 Punkte für deine platzierten **Lehrlinge** (Punkte siehe Tableau).
- 1 Punkt für jeden **Brief**, oder 2-3 Punkte für jeden Brief, wenn du 1 oder 2 Wissensmarker **Kurier** hast.
- 1-4 Punkte für jedes **Instrument** (siehe Tableau).
- 4 Punkte für jeden goldenen und 2 Punkte für jeden silbernen **Äskulapstab.**
- 1 Punkt für je 2 **Münzen** und übrige **Heilmittel** (in Taschen und auf Rezeptbüchern).
- 5 Punkte für je 3 gleiche Instrumente, wenn du den Wissensmarker **Spezialist** hast.

Bei einem Gleichstand ist im Vorteil, wer mehr Prestige hat oder bei einem Gleichstand weiter oben liegt.



***Wertungsbeispiel** für Rot:*

- *3* **Rezeptbücher** *und 2* **Märkte** *-> 4×3 = 12 Punkte*
- *Summe aller* **Instrumente***: 19 Punkte*
- *Summe der* **Lehrlinge***: 2+3+4 = 9 Punkte*
- *4* **Briefe** *x Faktor 3: 12 Punkte*
- **Äskulapstäbe***: 4+4+2 = 10 Punkte*
- *1* **unbenutzte Gunstkarte***: 2 Punkte*
- *3* **Münzen** *und 2* **Heilmittel***: 2 Punkte*
- **Spezialist***: 5 Punkte*

Summe: *71 Punkte*

Gunstkarten





1 Gunst des individuellen Weges:
Ändere deinen Zielort, wenn in der aktuellen Runde vor dir jemand denselben Zielort gewählt hat.

> ***Hinweis:*** *Dieses ist die Start-Gunstkarte, die ihr zu Beginn des Spiels bekommt.*
> *Die Rückseiten sind in Spielfarbe eingefärbt.*
>
> 



2 Gunst des frühen Vogels:
Führe an deinem Startort 1 Hauptaktion deiner Wahl aus.



3 Gunst der optimalen Bedingung:
Du erhältst einen Äskulapstab mit 1 Anforderung weniger.



4 Gunst der freundschaftlichen Gabe:
Nimm am Start- oder Zielort für jede **andere** anwesende Person Medicus/Bader 2 Münzen.



5 Gunst der langen Finger:
Nimm nach deiner Hauptaktion beliebig viele Heilmittel vom Markt deines Zielortes. Außerdem erhältst du 2 Punkte.



6 Gunst der grossen Nachfrage:
Verkaufe am Markt 1 anderes Heilmittel als abgebildet.



7 Gunst des reichhaltigen Fundes:
Nimm bei der Nebenaktion **Heilmittel sammeln** von genau 1 Sorte anstatt nur 1 so viele, wie du unterbringen kannst. Du darfst also alle Taschen mit diesem Heilmittel füllen und auch alle Rezeptbücher damit belegen, wenn dieses Heilmittel verlangt ist.



8 Gunst der freien Entscheidung:
Gehe den längeren Weg.



9 Gunst der klingenden Münze:
Für 3 Münzen darfst du alle Hauptaktionen des Zielortes ausführen.



10 Gunst des glücklichen Verweilens:
Wähle deinen Startort als Zielort.
Überspringe die Nebenaktion **Heilmittel sammeln**, nimm dir stattdessen 1 Heilmittel deiner Wahl und führe alle Schritte ab dem Markt aus.



11 Gunst der ruhmreichen Tat:
Erhalte sofort 2 Prestige.



12 Gunst der privaten Unterweisung:
Du erhältst beim Medicus 2 Wissensmarker für 3 Münzen (anstatt 1 für 2 Münzen).



13 Gunst des privilegierten Handels:
Verkaufst du das letzte Heilmittel an einen Markt, erhältst du 2 Gunstkarten vom Nachziehstapel.



14 Gunst der guten Freundschaft:
Halten sich 3 oder mehr Personen Medicus/Bader am selben Ort wie du auf, dich eingeschlossen, erhältst du 4 Punkte.



15 Gunst der weisen Voraussicht:
Überbringst du 1 Brief und erhältst dadurch den nächsten Brief, gilt dieser ebenfalls sofort als erfüllt. Nimm also auch für diesen 1 Prestige oder 1 Münze. Nimm dir außerdem von dem auf dem Brief angezeigten Ort den nächsten Brief und lege ihn auf dein Tableau.



16 Gunst des gegenseitigen Austauschs:
Tausche am Zielort 2 Instrumente deiner Wahl mit der Auslage. Nimm zuerst 2 Instrumente von deinem Tableau zurück auf die Hand, bevor du die beiden neuen ablegst. Du erhältst dabei die Boni der neu gelegten Instrumente*.



17 Gunst der kostenlosen Dreingabe:
Wenn du 2 Instrumente an einem Ort gekauft hast, erhältst du vom Nachziehstapel 1 weiteres Instrument.



18 Gunst der grosszügigen Gabe:
Kaufst du genau 1 Instrument, bekommst du das andere Instrument geschenkt (auch wenn du alleine bist).



19 Gunst der hohen Rendite:
Verkaufe 1 Instrument für 5 Münzen*.

> ***Anmerkung:** Entstehen Lücken, weil die neu gelegten Instrumente auf gleichartige Instrumente gelegt werden, bleiben diese zunächst offen.*

Wissensmarker

Wenn du einen Wissensmarker erhältst, platzierst du ihn auf am Ende deines Zuges auf deinem Tableau. Jeder Marker bietet eine zusätzliche Fähigkeit für den Rest des Spiels.



Feilschen:
Du erhältst für jedes verkaufte Heilmittel so viele Münzen, wie Heilmittel auf dem Markt abgebildet sind (anstatt 1 pro freiem Feld). Dabei zählen also auch die bereits verdeckten Abbildungen mit.

> ***Beispiel:*** *Auf diesem Markt erhältst du für jeden Verkauf 3 Münzen, egal, wie viele Heilmittel schon auf dem Markt liegen.*
>
> 



Koryphäe:
Du erhältst beim Erfüllen einer Rezeptur sofort 2 Punkte, wenn das Rezeptbuch (1 Prestige) zeigt.
Du erhältst beim Erfüllen einer Rezeptur sofort 3 Punkte, wenn das Rezeptbuch (2 Prestige) zeigt.



Obolus:
Du erhältst ab jetzt bei der Nebenaktion **Lehrlinge bezahlen** 1 Münze pro verkauftem Heilmittel anstatt höchstens 1 Münze, außerdem auch für eigene Verkäufe.

> ***Beispiel:*** *Rot verkauft 2 Heilmittel. Da Blau und Rot den Wissensmarker **Obolus** besitzen, erhält Blau 2 Münzen anstatt 1. Rot erhält für seinen Lehrling deshalb ebenfalls 2 Münzen, zusätzlich zu den 3 Münzen für den Verkauf der beiden Heilmittel.*
>
> 



Botenlohn:
Du erhältst sofort 1 Prestige und 1 Münze. Für jeden Brief, den du ab jetzt überbringst, erhältst du ab jetzt beide Belohnungen, also 1 Prestige und 1 Münze (anstatt nur 1 von beiden).



Tausendsassa:
Du darfst nach einem gewonnenen Prestigeduell alle in dieser Runde nicht von dir ausgeführten Hauptaktionen ausführen (anstatt nur 1).



Privileg:
Du darfst zu Beginn deines Zuges das deinem Ort genau gegenüberliegende Heilmittel in 1 leere Tasche legen.



Langeweile:
Du erhältst sofort 4 Punkte.



Spezialist:
Du erhältst bei der Schlusswertung zusätzlich für jedes Instrument, das du mindestens 3× besitzt, 5 Punkte.



Kurier:
Du erhältst für jeden Brief bei der Schlusswertung 1 zusätzlichen Punkt. Du erhältst also 3 Punkte für jeden Brief, wenn du beide Wissensmarker **Kurier** hast.



Extra-Tasche:
Platziere deine Extra-Tasche auf deinem Tableau. Ab sofort kannst du 1 zusätzliches Heilmittel unterbringen. Außerdem darfst du in deinem Zug Heilmittel von Taschen auf Rezeptbücher legen. Du darfst trotzdem keine Heilmittel vom Rezeptbuch zurück in die Tasche legen.



Äskulapstäbe

Ihr erhaltet Äskulapstäbe dafür, dass ihr bestimmte Bedingungen vor den anderen erfüllt:

- Wer eine Bedingung zuerst erfüllt, erhält den zugehörigen goldenen Stab (Wert: 4 Punkte).
- Wer eine Bedingung danach erfüllt, erhält den zugehörigen silbernen Stab (Wert: 2 Punkte), sofern noch vorhanden.

Legt die Stäbe auf eurem Tableau ab.

Die Bedingungen sind auf euren Tableaus und auf dem Wertungsplan abgebildet:

