

POTION EXPLOSION

THE FIFTH INGREDIENT EXPANSION

✧ NOVAS REGRAS ✧

(Explanatio novae componentibus)

Além de **novos Tiles de Poção** que você poderá usar junto com o jogo base (Pág. 4), essa **Expansão** também introduz uma nova mecânica de jogo.

Os **Tokens de Punição** e de **Recompensa** (Pág. 2) oferecem novas maneiras de ganhar e perder pontos.

O **Caldeirão Horripilante** e os **novos ingredientes selvagens** (Pág. 2) permitem que você possa alterar a composição dos Ingredientes do Dispenser, para provocar reações em cadeia maiores e completar mais poções.

Finalmente, os **Tiles de Professores** (Pág. 3-4) alterando a regra básica e acrescentando grandes variantes.

Queridos Alunos.

Tenho muito prazer em dar Boas Vindas a primeira de muitas Aulas incluídos em nosso Programa Educacional!

Os Mestres Alquimistas das poções mais brilhantes do mundo inteiro se juntaram a nossa equipe de docentes. Alguns deles podem parecer um pouco estranhos, mas tenho certeza que você não vai ser desmoralizado por levar uma boa bronca a moda antiga....você descobrirá como eles gostam que as coisas sejam feitas. Você também aprenderá novas poções, e como lidar com o novo tipo de elemento o Ectoplasma Fantasma.

Boa Sorte.



7 Tiles de Professores



32 Tiles de Poções de 4 tipos
(poção de mesmo tipo tem o mesmo ícone de energia)



1 Caldeirão Horripilante



15 Tokens
de Recompensa



15 Tokens
de Punição



Ectoplasma Fantasma
12 Ingredientes Selvagens

✱ PONTOS E RECOMPENSAS ✱

(Evenpluribus cartonis tokenorum)

O Calderão Fantasma (veja abaixo), alguns Tiles de Professores (Pág. 3-4), e algumas Poções (Pag. 4) podem fazer com que você ganhe fichas de Recompensa ou de Punição. Coloque esses tokens na mesa ao lado da ajuda do professor no início do jogo.

Cada **Token de Recompensa** que você possua no final do jogo **Vale 1 Ponto**. Mas, para cada **Token de Punição** que você possua no final do jogo, você **Perde 1 Ponto**.

Nota: Se o Jogo ficar sem Tokens, pode-se utilizar qualquer outro meio para acompanhar o número de tokens que cada jogador tem.

✱ CALDEIRÃO HORRIPILANTE ✱

(Whoins are you gomma callibus)

Alguns Tiles de Professor e alguns tiles de Poção permitem que você use o **Caldeirão Horripilante**. Se você estiver usando qualquer um desses, coloque o **Caldeirão Horripilante na Frente do Dispenser** no início do jogo para que seja visível facilmente e acessível a todos os jogadores e coloque todos os Ingredientes Selvagens em seus devidos buracos do Caldeirão Horripilante. Sempre que uma Poção ou um Professor pedir para **fazer uma troca**, você deve tirar 1 Ingrediente Selvagem do **Caldeirão Horripilante** (se disponível) e colocar um outro ingrediente **seu no lugar** (veja figura abaixo). Se não houver mais Ingredientes Selvagens no Caldeirão, você pega qualquer ingrediente do Caldeirão.



Sempre que você trocar um ingrediente do Caldeirão, você **Recebe 1 Token de Recompensa** (veja "Pontos e Recompensas", acima).

✱ O QUINTO INGREDIENTE ✱

(Plus coliribus, major explosionibus)

Esta expansão apresenta um novo tipo de ingrediente - O ingrediente Selvagem da cor Branca: Ectoplasma Fantasma. Está Substancia Horrível tem a capacidade peculiar de absorver a essência dos outros tipos de ingredientes, entrando em contato com eles. Para Simplificar: Ele atua como coringa. Em qualquer ponto do jogo, você pode tratar Ingrediente Selvagem como sendo de qualquer cor a sua escolha. Isso também significa que, quando você tiver em mãos o Ingrediente Selvagem, você pode livremente colocá-lo em qualquer lugar em sua Poção, independente de sua cor. Quando uma poção é completada, ele é colocado no Dispenser como um Ingrediente normal.

Exemplo: Heiko precisa coletar 3 Amarelos e 3 Azuis para completar suas poções.

Ele escolhe a coluna mostrada e pega o ingrediente Preto.

Um Azul bate num Selvagem.

Ao tratar esse Ingrediente Selvagem como Azul, ele desencadeia uma Explosão.

Heiko poderia considerar o segundo Selvagem para ser Azul, e pegar 2 ingredientes a mais com a mesma Explosão (1 selvagem, 1 Azul), mas ele precisa de 3 Amarelos.

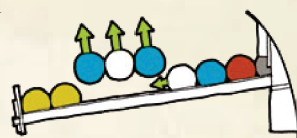
Então ele decide deixar o segundo Selvagem deslizar e avançar com o próximo passo da reação.

Quando o Segundo Selvagem e os Amarelos se colidem, ele trata o selvagem como um Amarelo, provocando assim outra Explosão e ele leva os 3 Ingredientes.

Depois disso, um Azul chega ao final da faixa deslizante e a Reação em cadeia para.

Heiko agora tem 1 Preto, 2 Amarelo, 2 Azuis e 2 Selvagens (que ele poderá usar como qualquer cor que ele precisar).

Usando um como Azul e outro como Amarelo, e assim ele poderá completar suas Poções.



☀️ TILES DE PROFESSOR ☀️

(To each unus his ownibus rules)

No início do jogo, você pode escolher, quer aleatoriamente ou deliberadamente **1 dos Tiles de Professor** para jogar com suas regras e exigências. Coloque-o Perto do Dispenser em uma posição em que todos os Jogadores possam vê-lo Facilmente

Cada Professor tem suas próprias idéias sobre como "Aprimorar" suas Poções, para isso eles **ajustam ligeiramente as regras do jogo** para o seu jeito.

O efeito do Tile do Professor **dura o Jogo todo**.

No entanto, alguns efeitos em andamento **podem afetar diretamente as regras básicas do Jogo**, enquanto outros **são desencadeados apenas em determinadas condições específicas**.

Recomendamos fortemente que você use **Apenas Um Professor** em suas primeiras partidas, Uma vez que você se sinta familiarizado com eles, você pode decidir em jogar usando **2 ou mais Professores ao mesmo tempo**, e aplicar todas as suas regras. Você terá um **desafio ainda mais difícil e divertido** em suas diferentes experiências!

ALBEDUS HUMBLESCORE



Você pode descartar 2 Ingredientes da mesma cor de sua mão para descartar 1 de seus tokens de Ajuda do Professor

Hoje estou me sentindo Super-Generoso, Estudantes! Mas vocês não vão se aproveitar de seu Mestre tolo e velho, não é?

GIDEON PRISSYMAN



Se Você deixar um ou mais Ingredientes tocarem na mesa durante a sua vez, você recebe 1 Token de Punição

Não se atreva a deixar cair uma única gota de líquido na minha impecável mesa.

O detergente à prova de magia é extremamente caro!

ANTIQUA THRIFTYMIND (Caldeirão Horripilante)



Se sua Reserva de Ingredientes estiver cheia no final da sua vez, Você pode trocar 1 deles com 1 do Caldeirão.

Aqui está meu conselho sábio, queridos alunos: Sempre esteja pronto para nos dias chuvosos. Você irá me agradecer algum dia.

OVERWHILMA EXPLOSIWA (Caldeirão Horripilante)

8+



Se você coletar 8 ou mais ingredientes em sua jogada normal, você pode trocar 1 desses ingredientes com 1 do Caldeirão.

Não existe essa coisa de "Ingredientes Suficientes", quanto mais, melhor! Não tenha medo do Barulho. Ka-boom! Bam! Boom!

GRAVITHA TIDYGALL



Quando você for criando sua Poção, você deve começar de baixo para cima.

A primeira vez que você colocar um

Ingrediente em camadas superiores e ainda existir 1 ou mais espaço vazios nas inferiores, pegue um Token de Punição e deixe sobre essa Poção marcando-a.

Você só poderá ser punido uma vez por Poção.

Quando essa Poção for concluída, esse Token ainda fica com o Jogador e será computado no final da partida.

Seria cientificamente, magicamente e eticamente inapropriado montar sua Poção na ordem errada. Além disso, seria terrivelmente irritante pra mim.

SHI ZAN SHUIMO



Sempre que você pedir uma Ajuda do Professor, você poderá escolher em tirar um ingrediente do Dispenser ou ativar

um efeito de Poção que você já usou.

Estude o passado se queres definir o futuro.

ANXIOGENOUS O 'CLOCKITT



Você terá 90 Segundos para completar sua jogada. Se o tempo acabar antes, você recebe 1 Token de Punição, então

recomeça o temporizador novamente. Você recebe 1 Token de Punição para cada vez que o tempo se esgotar.

Nota: É preciso ter um meio cronometrar o tempo. Se quiser limite em 60 ou até mesmo em 45 segs. Vamos, vamos! Mantenha o Ritmo! Escolher! Derramar! Concluir! Beber! Derramar! Concl... o que ? Não há tempo para perguntas, você irá limpar suas mesas mais tarde. Se apresse!

☀ NOVAS POÇÕES ☀ (*Obvious addendum*)

Durante o passo 3 do Setup do Jogo (veja Livro de Regras do Jogo), quando você escolhe as 6 Poções para a Partida, você pode misturar livremente os 8 tipos do Jogo Base e os 4 desta expansão, de forma aleatória ou deliberada.

Coloque todas as poções não utilizadas de volta na caixa. Em seguida, siga o procedimento de Setup Normal.

Design: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli

Artwork: Giulia Ghigini | Graphic Design: Heiko Günther

Art Direction: Lorenzo Silva | Production Manager: Alessandro Pra'

Project Manager: Federico Spada, Lorenzo Silva

English Rulebook: Alessandro Pra' and William Niebling

Portuguese Rulebook: Fernando Nascimento (Cap Guapo)

CMON EDITION

Production: hiago Aranha, Guilherme Goulart and Renato Sasdelli

Publisher: David Preti

Proofreading: Jared Miller, Jason Koepp and Colin Young

HORRIBLE
GAMES



TOQUE DA PENA FERMENTADA



Pegue 2 ou mais Ingredientes adjacentes da mesma cor da mesma linha do Dispenser

Você pode pegar SOMENTE 1 Ingrediente de cada faixa do Dispenser. Não desencadeando Explosões. Esperto como um Feiticeiro, leve como água.



VERNIZ CAMALEONICO



Escolha uma cor dos Elementos da sua mão e agora eles podem ser utilizados de uma outra cor

da sua escolha (não podendo escolher o "Branco" como cor destino) Alguns chamam de trapaça. Eu Chamo de Criatividade.



TOQUE HORRIPILANTE



(Usa Caldeirão Horripilante)

Troque 1 dos seu Ingredientes da sua mão com 1 do Caldeirão.

E ganha um Token de Recompensa. Menos cor, mais potencia!



DOCE POLTERGEIST



(Usa Caldeirão Horripilante)

Rouba 1 dos Ingredientes da reserva de qualquer jogador e troque com 1 do Caldeirão para

si.

E ganha um Token de Recompensa. Um líquido fedido para um movimento fedorento.