

POTION EXPLOSION



REGLAMENTO

HG™

★LEYENDA DE LOS INGREDIENTES★

(*Futilis riempitivus*)



LAGRIMAS DE UNICORNIO

Las lágrimas de unicornio son el fluido más puro conocido en el mundo de la magia. Solo usa unas gotas para catalizar efectos mágicos muy potentes.

¡Recoger lágrimas de unicornio es muy fácil! Ellos siempre están deprimidos. Encuentra uno, búrate de su cuerno y prepárate para una ducha. Trae contigo un gran barril.



HUMO DE DRAGON



Los humos tóxicos exhalados por estos temibles reptiles a menudo se usan por su alta reactividad mágica. ¡Cuidado, nunca jamás los inhales!

Para obtener el humo de un dragón, hurga es su nariz hasta que se ponga realmente enojado. Recoge el humo con un matraz. Corre antes de que te incinere.



MOCO DE OGRO

Esta sustancia extremadamente viscosa se usa para espesar compuestos que de otro modo serían demasiado volátiles. Siempre usa una máscara al manipularla.

Los ogros de pantano a menudo se resfrían. Ve a un pantano. Trae una gran caja de pañuelos descartables. Sigue los estornudos. No recomendado para los débiles de estómago.



CASPA DE HADAS



Un ingrediente muy poderoso. También utilizado por niños traviesos que se niegan a crecer, para secuestrar a otros niños y desviárselos.

Atrapa a un hada y cepilla suavemente su cabello con un pequeño peine. Evita los pensamientos felices, o puedes encontrarte atravezando el techo instantáneamente.

POTION EXPLOSION

Un juego de elaboración de pociones y choque de esferas para 2 a 4 estudiantes de brujería

REGLAS

(Explanatio regularii)

Queridos estudiantes,

Es esa época del año.

¡Tu último año en la Academia de Brujería Horribilorum para Brujas y Magos casi ha terminado, y es hora de los exámenes finales!

Como siempre, las reglas son las mismas: toma los Ingredientes del Dispensario en el Laboratorio de Pociones para completar tus Pociones. Recuerda que las explosiones que puedes desencadenar pueden ser útiles. ¡Beber las Pociones que preparas durante este examen no solo está permitido, sino que también recomendado! Bébelas sabiamente para hacer un buen trabajo, y demostrar tu habilidad como la bruja o mago que pronto serás.

Cuando se hayan otorgado suficientes Fichas de Habilidad, el examen habrá finalizado.

Recuerda, sin embargo, que para ganar el premio al Estudiante del Año, tendrás que ser quien elabore las más difíciles (y valiosas) pociones.

¡Buena suerte!



COMPONENTES

1 Dispensario
(en varias partes,
para ser ensamblado)



80 Esferas de
Ingredientes
(en 4 colores, 20 esferas de
cada color y una pequeña bolsa
con algunos reemplazos, en caso
de que pierdas algunas)

64 Botellas de Poción de 8 tipos.
(Las pociones del mismo tipo
tienen el mismo ícono de poder)



15 Fichas de Habilidad
21 fichas de Pequeña Ayuda



1 ficha de
Primer
Jugador



4 Tableros



Albedus Humblescore
Director de la Academia de Brujería Horribilorum

★ EL JUEGO EN POCAS PALABRAS ★

(*De horribilis gamesibus, quickitur*)

Para preparar tus Pociones, toma **una esfera de Ingrediente** del **Dispensario** cada turno, y haz que los Ingredientes del mismo color **colisionen** entre sí para que **exploten** (y tómarlos también). ¡Mientras más grandes sean las explosiones, más rápido prepararás tu Pociones!

Cada receta de Poción puede necesitar **entre 4 y 7 Ingredientes**. Estos están representados por los agujeros en las propias botellas de Poción. Coloca las esferas del **color correcto** en tus botellas: cuando todos los agujeros se hayan llenado con una esfera del color correspondiente, la Poción estará completa.

Cada Poción **vale un cierto número de puntos**, lo que depende del **número de Ingredientes** necesarios para completarla y de la **potencia mágica** que concede.

Cuando un jugador completa **3 Pociones del mismo poder**, o **5 Pociones con 5 poderes diferentes**, recibe una **Ficha de Habilidad**, que vale **4 puntos**.

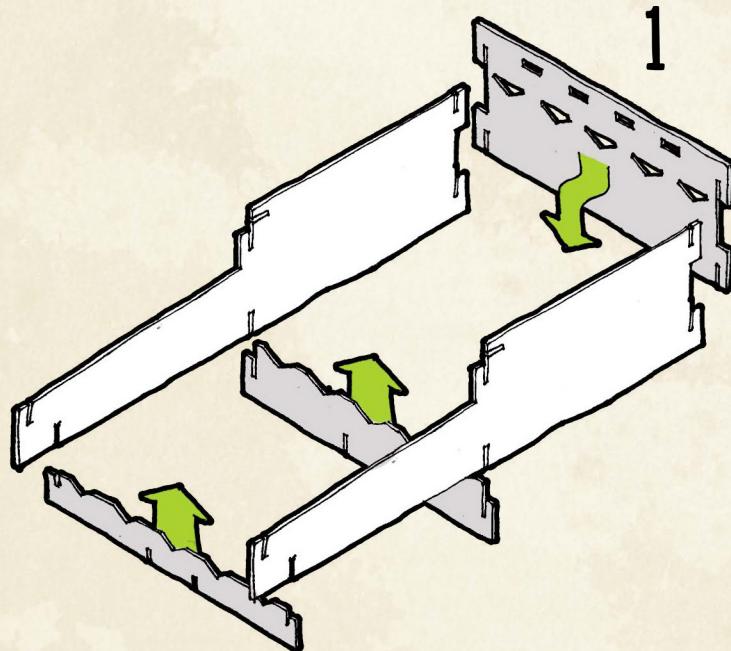
Cuando se ha otorgado el número requerido de Fichas de Habilidad, se activa el final del juego.

El jugador con más puntos será el ganador.

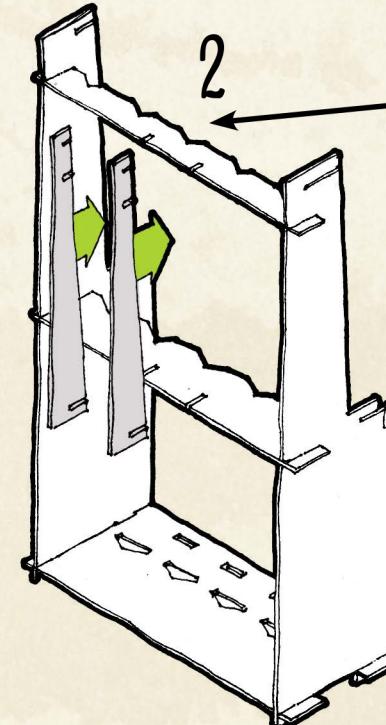
UNA EXPERIENCIA UNICA PARA TI

(*Assemblatio Dispenserium ikeae*)

Destroquela con cuidado las partes de Dispensario. Luego, ensáblalo como se muestra en los diagramas a continuación.



Una vez ensamblado, el Dispensario encajará perfectamente en tu caja de Potion Explosion™. Por lo tanto, no será necesario desmontarlo nunca más. ¡Que conveniente! De nada.

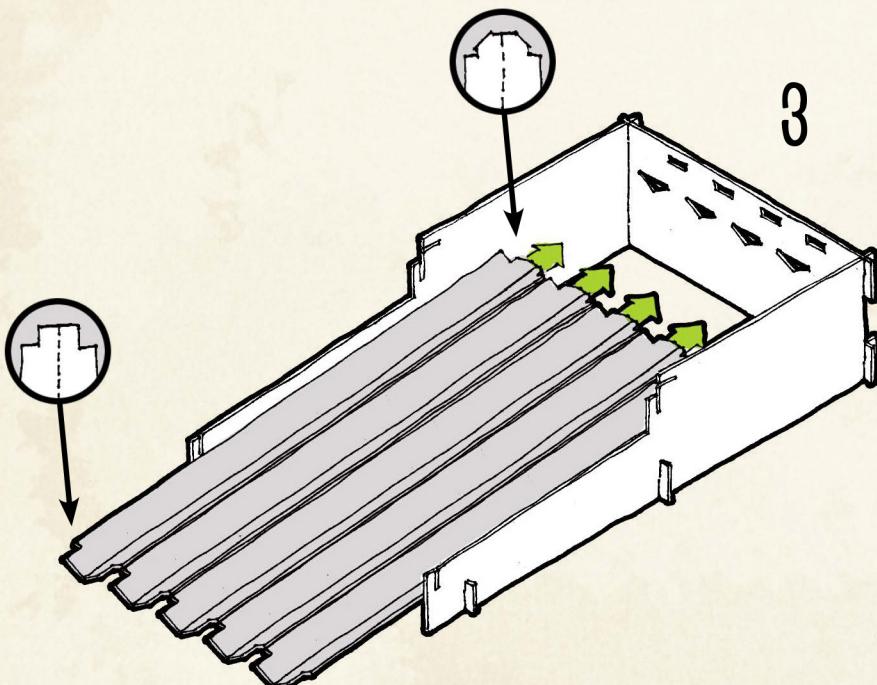


Nota: los cortes de inserción de la parte frontal de las dos piezas representadas estarán vacíos al final de este paso. Se usarán en un momento posterior del proceso de ensamblaje.



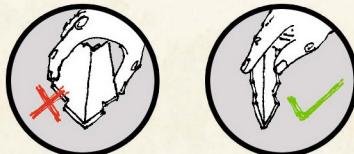
Este fino proceso es fruto de siglos de cuidadosa artesanía y escrupuloso planeamiento por parte de mis predecesores ... ¡y este mismo Profesor tuyo! Humildemente me enorgullezco de esos bonitos toboganes para las esferas. ¿No son hermosos?



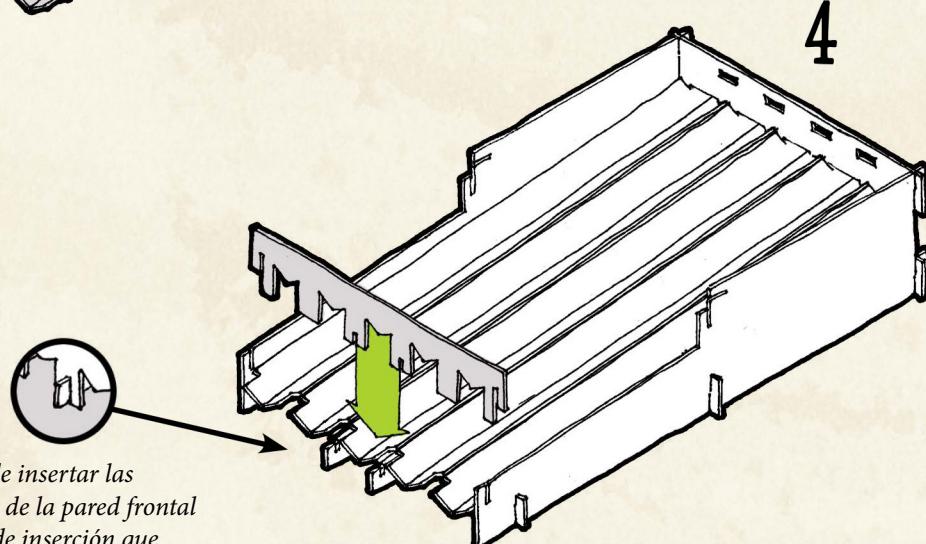


3

Me gustaría señalarte que el *lado inferior* de cada pista es el que está *pintado de negro*, y que el *lado superior* es el que tiene la *textura de madera*, pero sería un insulto a tu inteligencia, ¿no?

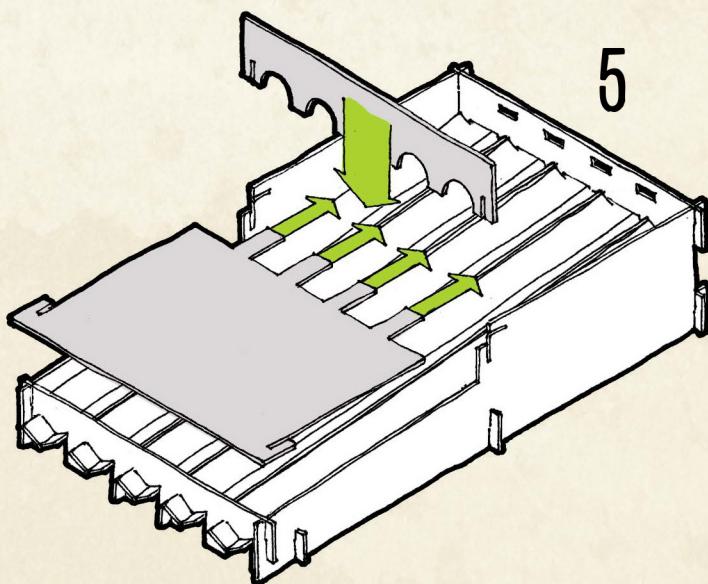


Nota: cuandodobles las piezas de pista, asegúrate de doblarlas muy bien. Si no lo haces, las esferas puede salirse de las pistas de deslizamiento durante el juego. Luego podrás darles el ángulo correcto e insertarlos en la pared posterior.



4

Nota: asegúrate de insertar las pestañas internas de la pared frontal en los dos cortes de inserción que quedaron libres durante el paso 2.



5



A costa de ser ofensivo con los menos inteligentes, una vez más: la tapa tiene que ser insertada antes que la pared de arcos, obviamente. Pero estoy seguro de que ya lo descubriste tu mismo.

PREPARACION

(*Preparatio gameus*)

1. Cada jugador recibe un **Tablero** y lo coloca frente a él, dejando algo de espacio tanto arriba como abajo.

2. El jugador que más recientemente preparó una bebida será el primer jugador y tomará la ficha de **Primer Jugador**. Esto es solo un recordatorio: no cambiará durante el juego. Los jugadores juegan por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

3. Toma todas las **Botellas de Poción** y remueve 2 de los 8 **tipos** diferentes de Pociones, ya sea al azar o por elección, y devuélvelos a la caja (no se usarán durante el juego).

Para tus primeros juegos, te sugiero que dejes fuera el **Bálsamo de la Absoluta Pegajosidad** y el **Filtro de la Piromancia**. ¡Solo los más talentosos bebedores de Pociones poseen la experiencia necesaria para manejarlos!



4. De los 6 tipos restantes de Botellas, toma al azar 2 **Botellas de Poción Iniciales** (marcadas con el símbolo de “estrella”) por jugador y colócalas en el centro de la mesa, con el lado de Receta (el de la cinta gris) boca arriba. Comenzando con el primer jugador y procediendo en el **sentido de las agujas del reloj**, cada jugador toma una Botella de Poción Inicial. Una vez que todos los jugadores hayan tomado 1 Botella, cada jugador toma una **segunda** Botella de Poción Inicial, comenzando por el último jugador y avanzando en el **sentido contrario a las agujas del reloj**.

5. Cada jugador coloca sus 2 Botellas iniciales de Poción, con su cara de Receta boca arriba, en los dos mecheros de Bunsen de su Tablero. Esta será tu **área de elaboración** de las pociiones.

6. Una vez que todos los jugadores hayan elegido sus Botella de Poción Inicial, baraja las botellas restantes y divídelas en 5 montones, con el lado de Receta boca arriba.

7. Coloca todas las **Esferas de Ingredientes** en el “tanque” del **Dispensario**, y asegúrate de que rueden para llenar por completo las 5 pistas de deslizamiento (consulta *Rellenando el Dispensario*, página 9).

8. Coloca todas las **fichas de Pequeña Ayuda** y **Fichas de Habilidad** cerca de Dispensario. Pon algunas de las Fichas de Habilidad en una **pila de “cuenta atrás”** (ver *Fin del Juego*, página 10). El número de Fichas de Habilidad que se colocarán en esta pila dependerá de la cantidad de jugadores (ver la siguiente tabla):

Número de jugadores	Pila de “cuenta atrás”
2	4 Fichas de Habilidad
3	5 Fichas de Habilidad
4	6 Fichas de Habilidad

¡Está todo listo para jugar!

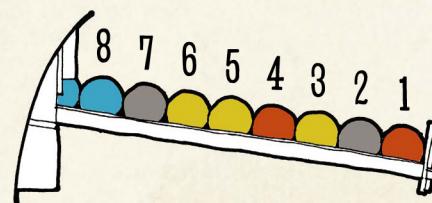


Hola, soy el profesor. Hablo mucho.

★ TURNO DE JUEGO ★

(*Turnis explanatio*)

Un juego de **Potion Explosion™** se juega por turnos. Los jugadores se turnan en el **sentido de las agujas del reloj**. Durante tu turno, **DEBES elegir y tomar 1 esfera de Ingrediente del Dispensario**. Esto puede desencadenar **una o más explosiones**. Además, en cualquier momento de tu turno, **PUEDES beber** una o más de tus Pociones completas Y/O o pedir una **Pequeña Ayuda al Profesor**.



TOMANDO INGREDIENTES

(*Ingredientorum pick*)

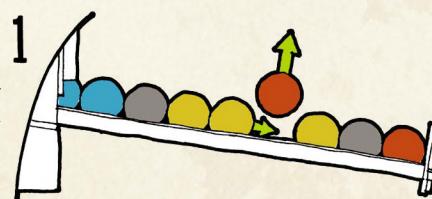
Como se describió anteriormente, para tomar un Ingrediente del Dispensario, simplemente tienes que elegir y tomar uno. Puedes elegir libremente cualquier esfera que esté visible en el Dispensario, excepto la novena esfera en cada pista (ver el diagrama de izquierda). **Esta es tu selección habitual para el turno.**

DESENCADENANDO UNA EXPLOSION

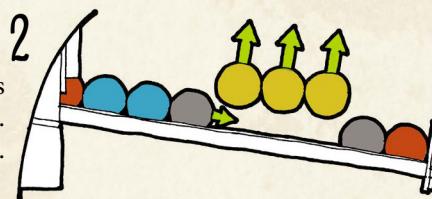
(*Causatio boom boom*)

Como te puedes imaginar fácilmente, cuando se quita una esfera de Ingrediente de una pista, todas las esferas que están encima de ella se desplazan hacia abajo para llenar el espacio. ¡Aquí es cuando puede ocurrir una **Explosión**!

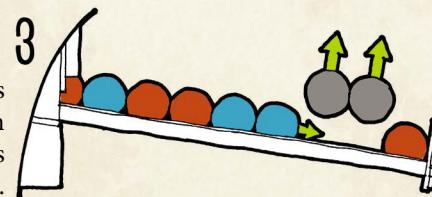
Si dos esferas de Ingrediente del **mismo color colisionan, explotan**. Cuando dos Ingrediente explotan, **todos los Ingredientes de ese mismo color conectados** a ellos también explotan. Toma todos los Ingredientes de la explosión, junto con el que seleccionaste directamente del Dispensario.



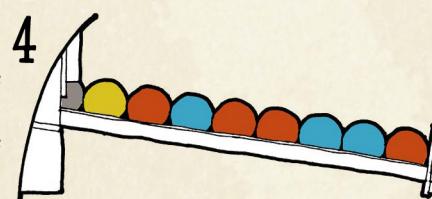
La esfera roja es tomada y comienza una reacción en cadena.



Las tres esferas amarillas colisionan (y explotan). Todas se toman.



A continuación, las dos esferas negras colisionan y explotan. Estas también son tomadas.



No más colisiones de esferas del mismo color. La reacción en cadena se detiene.

No todos los estudiantes notan esto al principio: cuando hay tres o más esferas conectadas del mismo color, si eliges una del medio, ¡aún disparas una Explosión haciendo que las otras colisionen!

Es un movimiento bastante limpio, ¿no crees?



Si, después de eliminar todo los Ingredientes explotados, hay otra colisión entre esferas de un mismo color, esta nueva colisión desencadenará otra Explosión, y también tomarás todos estos Ingredientes explotados. Si, después de eso, ocurre otra colisión entre esfera de un mismo color, se producirá una tercera Explosión, etc. (ver el ejemplo a la izquierda).

Ten en cuenta que las dos esferas azules de Ingrediente en el último paso del ejemplo, aunque estén involucradas en una colisión, no explotan. Una Explosión ocurre solo cuando dos o más esferas del mismo color colisionan entre sí. Además, si activas una cadena de explosiones particularmente grande, una o más pistas pueden quedar parcialmente vacías. Esto no es un problema.



CON UNA PEQUENA AYUDA DEL PROFESOR

(Professorum helpus capiendum est)

En cualquier momento durante tu turno (y solo una vez por turno), antes o después de tu **selección regular**, **PUEDES** solicitar una **Pequeña Ayuda del Profesor**: tomas una ficha de Pequeña Ayuda y 1 esfera de Ingrediente de tu elección del Dispensario.

Cuando tomas una esfera de Ingrediente usando la Pequeña Ayuda del Profesor, **no se disparan Explosiones**, incluso si haces que 2 esferas del mismo color colisionen.

Por cada ficha de Pequeña Ayuda, **pierdes 2 puntos** al final del juego.



Una ficha de Pequeña Ayuda

Es mejor pedir mi Pequeña Ayuda antes de tomar tu selección regular de tu turno. Si lo haces sabiamente, puedes crear las condiciones perfectas para desencadenar enormes reacciones en cadena!



USANDO LOS INGREDIENTES

(Usando marbles al victoriam)

Después de tomar Ingredientes, ya sea con tu **selección regular**, una **Pequeña Ayuda del Profesor**, o **bebiendo una Poción** (ver *Bebiendo Pociones*, página 9), tendrás una cantidad de esferas en tu mano. Para usarlas, tienes las siguientes opciones:

- Primero, **debes** colocar cualquier Ingrediente de tu mano en los agujeros vacíos coincidentes con el color de cualquiera de las Botellas de Poción de tu Tablero, si es posible (una esfera amarilla en un agujero amarillo, etc.). Una vez que se ha colocado un Ingrediente en una Botella, **no se puede mover** hasta que se complete la Poción.
- Si tienes esferas de Ingrediente en la mano que no puedes colocar en ninguna Botella de Poción de tu área de preparación, **debes** colocar esos Ingredientes en el pequeño matraz de tu Tablero. Esta es tu **Reserva de Ingredientes**. Durante tu turno, puedes mover libremente los Ingredientes entre tu Reserva y tu mano.

La Reserva de Ingredientes solo puede contener hasta 3 Ingredientes a la vez. Solo puedes tener Ingredientes en tu mano **hasta el final de tu turno** (ver *Fin del turno*, página 9).



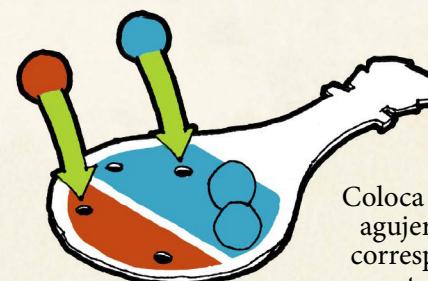
No hace falta decir que, después de que termines tu turno, no podrás mover Ingredientes fuera de tu Reserva hasta que comience tu próximo turno.

COMPLETANDO UNA POCION

(Completius potionibus)

Cuando todos los agujeros de una Botella de Poción se han llenado con Ingredientes, esa Poción está **completa**. Coloca todas las esferas de la Poción de vuelta en el Dispensario (ver *Rellenando el Dispensario*, página 9), luego voltear la Botella de Poción de su parte frontal (el lado de Receta) a su parte posterior (el lado Completa) y muévela al área bajo tu Tablero. Esta es tu **área de Pociones**.

Cada Poción **vale un cierto número de puntos** al final del juego (como se muestra en la misma Botella), y también se pueden beber para activar los efectos mágicos especiales de una sola vez (ver *Bebiendo Pociones*, página 9).



Coloca esferas en los agujeros del color correspondiente en tu Poción

Ejemplo: Lisa tiene 7 esferas en su mano: 4 rojas y 3 negras. Él tiene 2 esferas azules en su Reserva que guardó en su último turno. Coloca las 4 esferas rojas y 1 esfera azul tomada de su Reserva en las Pociones de su Tablero. Quiere guardar todas las esferas negras, así que toma la otra esfera azul de su Reserva a su mano y coloca las 3 esferas negras en su Reserva. Luego termina su turno y descarta la esfera azul en el Dispensario.



Una Poción, de frente o lado de Receta



La misma Poción, en la parte posterior o lado Completo

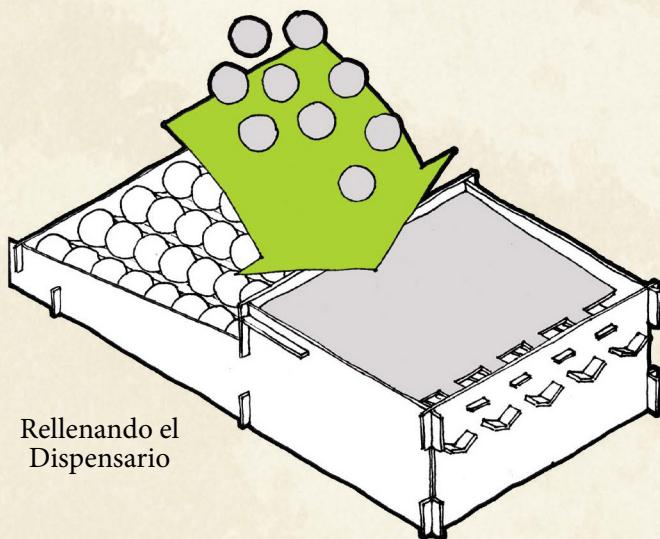
Una Poción completa



La misma Poción, después de beberla.



También puedes beber Pociones tan pronto como las completes, si lo deseas. Este examen tiene como objetivo demostrar tu valía como bruja o mago, no simplemente para poner a prueba tu conocimiento teórico de las Pociones. Ser capaz de hacer un buen uso del fruto de tu trabajo y convertirlo en una ventaja es una habilidad fundamental!



Rellenando el Dispensario



Siempre tendrás 2 Botellas de Poción en el área de preparación de tu Tablero al comienzo de cada turno, y no podrás completar más de 2 Pociones en un solo turno. ¡Hah!

BEBIENDO POCIONES

(*Gulpere potionibus*)

En cualquier momento durante tu turno, puedes beber una o más de las Pociones que ya hayas completado para activar sus efectos mágicos. Cada Poción tiene un poder especial **de un solo uso**: una vez que se ha bebido una Poción, no se puede beber nuevamente.

Para mostrar que bebes una Poción, simplemente gírala al revés. Entonces, puedes aplicar sus efectos.

Cuando bebes una Poción para tomar esferas del Dispensario, **nunca se disparan Explosiones**. Las Explosiones solo pueden activarse cuando **seleccionas regularmente** una esfera en tu turno. De la misma manera, no se activan explosiones cuando pides una Pequeña Ayuda del Profesor.

Beber una Poción **no** hace que pierdas la Botella: aún cuenta como una Poción completa, y aún vale la misma cantidad de puntos al final del juego.

RELENANDO EL DISPENSARIO

(*Dispenserium refillatus*)

Cuando tienes que poner Esferas de Ingredientes en el Dispensario, debes seguir un par de pequeñas reglas:

- **Haz rodar aleatoriamente las esferas por la tapa:** No intentes dirigirlas al orificio de entrada de una pista específica.
- **Llena todas las pistas de deslizamiento siempre que sea posible:** si una o más de las esferas termina encima de otra esfera (es decir, la pista ya está llena, y sobresalen de la tapa), **muévelas al orificio de entrada de la pista deslizante más cercana con espacio vacío**.

FIN DEL TURNO

(*Endus turnum*)

Después de que hayas hecho tu selección regular en tu turno, hayas pedido opcionalmente una Pequeña Ayuda del Profesor, y hayas bebido las Pociones que querías, **tu turno termina**; sigue estos pasos, en orden:

- Si todavía tienes esferas en tu mano, y tu Reserva de Ingrediente ya está llena, **debes** desecharlas en el Dispensario.
- Si tienes menos de 2 Botellas de Poción en tu área de preparación, debes **elegir y robar** nuevas Pociones **desde la parte superior de cualquiera** de los cinco montones disponibles y colocarlos en tus mecheros de Bunsen. **Nota:** **no puedes mover Ingredientes de tu Reserva a las Botellas de Poción que acabas de robar**, porque ya terminaste tu turno.
- Verifica si obtienes una o más **Fichas de Habilidad** (ver *Fichas de Habilidad*, página 10).
- Verifica si el **final del juego** se ha activado (ver *Fin del juego*, página 10).

✿ FICHAS DE HABILIDAD ✿

(Achievius rewardius)

Las **Fichas de Habilidad** son recompensas especiales para los estudiantes que demuestran ser especialmente talentosos ... ya sea por el dominio de una Poción específica, o por ser capaces de elaborar muchas y variadas.

Siempre que un jugador complete al menos **3 Pociones de un mismo tipo** (es decir, con el mismo poder) y/o al menos **5 tipos diferentes de Poción** (es decir, completando Pociones con 5 poderes diferentes), ese jugador recibe automáticamente un Ficha de Habilidad de la **pila de “cuenta atrás”** (o del conjunto general si la pila de “cuenta atrás” está vacía). Cada Ficha de Habilidad vale 4 puntos al final del juego.



Una Ficha de Habilidad

No debería tener que señalar esto, pero... es mejor prevenir que lamentar: se te otorga una Ficha de Habilidad si completas al menos 3 Pociones del mismo tipo. Entonces, si contra viento y marea logras elaborar 6 Pociones con el mismo poder, solo obtienes 1 Ficha de Habilidad.



Número de jugadores Pila de “cuenta atrás”

2	4 Fichas de Habilidad
3	5 Fichas de Habilidad
4	6 Fichas de Habilidad

Sugerimos estos números de Fichas de Habilidad para que tus juegos duren un tiempo razonable (no demasiado corto ni demasiado largo). Pero, si tienes jugadores particularmente lentos o de pensamiento excesivo en la mesa, o si te sientes lo suficientemente seguro con los conceptos básicos del juego, pueden todos ponerse de acuerdo en un número diferente al comienzo del juego, si deseas tener un formato más corto o más largo de juego!



Ejemplo: es un juego para 4 jugadores. Lisa fue la primera jugadora al principio del juego, y acaba de terminar su turno después de tomar la quinta Ficha de Habilidad de la pila de “cuenta atrás” (su segunda), dejando una Ficha de Habilidad en la pila. Ahora es el turno de David. Se las arregla para ganar la última Ficha de Habilidad de la pila de “cuenta atrás”, que activa el final del juego. José y Ana tendrán un último turno para jugar, luego el juego terminará. José juega a continuación, pero no gana ninguna Ficha de Habilidad en su turno. Durante su turno, Ana logra obtener 1 Ficha de Habilidad por “Al menos 3 Pociones del mismo tipo” y otra por “Pociones de al menos 5 tipos diferentes”. Como la pila de “cuenta atrás” está vacía, ella las saca del grupo general. Al final del turno de Ana, el juego termina. Los jugadores finalmente pueden calcular sus puntajes finales.

✿ FIN DEL JUEGO ✿

(Calculatio finalis pointibus)

Durante la preparación del juego, coloaste un cierto número de Fichas de Habilidad en una **pila de “cuenta atrás”** (ver tabla a la derecha). Si al final del turno de cualquier jugador, **se ha tomado** la última Ficha de Habilidad de la pila de “cuenta atrás”, **se activa el final del juego**. El final del juego **también se activa** si, al final de la ronda de cualquier jugador, **no hay más Botellas de Poción** disponibles.

El juego continúa, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que el jugador a la derecha del Primer jugador complete su siguiente turno (para que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos durante el juego). Incluso si ya se ha otorgado la cantidad necesaria de Fichas de Habilidad, **los jugadores aún pueden obtener más del grupo general**, si pueden hacerlo.

Después de esto, todos los jugadores suman los puntos que obtuvieron de todas las Botellas de Poción que completaron y las Fichas de Habilidad que recogieron, luego restan 2 puntos por cada ficha de Pequeña Ayuda que tienen.

¡El jugador con más puntos es el ganador!

En caso de empate, todos los jugadores empatados (comenzando por el Primer Jugador, en orden de turno) cada uno toma una esfera del Dispensario para intentar disparar una Explosión. El jugador que toma la mayor cantidad de esferas de esta manera es el ganador.



Trad. Pablo Cazorla

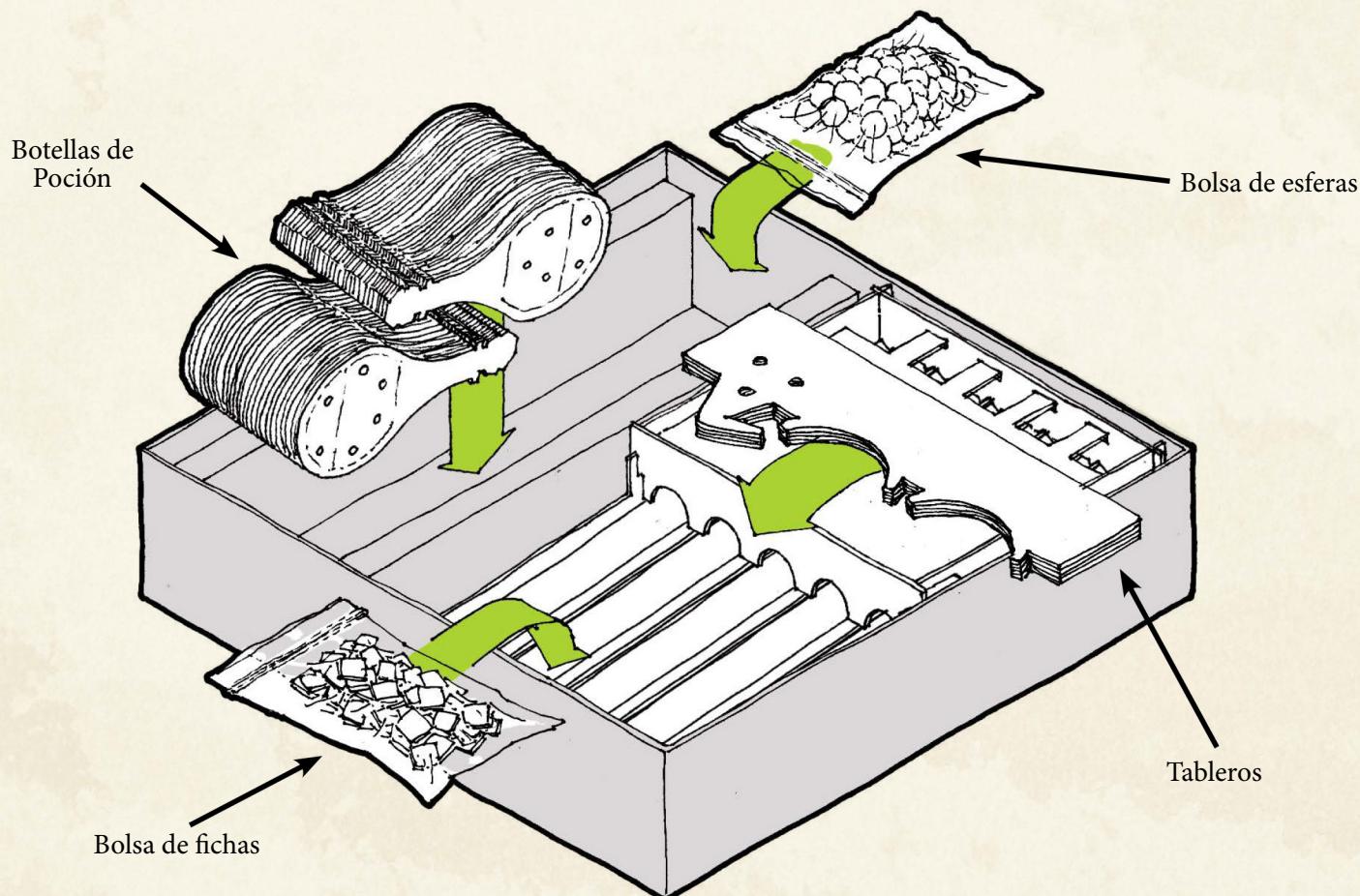
www.horrible-games.com
info@horrible-games.com

Si tienes alguna consulta, por favor contáctanos a:
customercare@horrible-games.com



COMO ACOMODAR TODO EN LA CAJA DEL JUEGO

(*Avoidius horibilis messibus*)



★ CREDITOS ★

(*Riconoscentium laboribus*)

Design: Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

Artwork: Giulia Ghigini

Graphic Design: Heiko Günther

Art Direction: Lorenzo Silva

Development: Andrea Crespi & Lorenzo Silva

Project Manager: Alessandro Prà

Production Manager: Lorenzo Silva

English Language Rules: Alessandro Prà & William Niebling

Special Thanks: Albedus Humblescore, Harry P, Gemblo, Bomberman, Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Heiko Eller, Harald Bilz, Noa Vassalli, Luca Ricci, Franchino Quintigliano, Marco Brera, Giulia De Florio, Lucio Brera, Pietro Righi Riva, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Paolo Pulci, David Preti, Daniela Tascini, Giuliano Acquati, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Diego 3D, Diego Cerreti, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Maurizio Vergendo, Max Tolazzi, Michael Kröhnert, Alessio Vallesse, Federico Latini, Paolo Mori, Martino Chiacchiera, Walter Nuccio, Roberto Pestrin, Giuseppe Lapadula, Elena Appiani, Venturelli Emiliano, Andrea Mezzotero, Gabriele Bubola, Sara Rubino, Ciro Faccioli, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Antonella Frezza, Francesca Mazzei, Enrico Procacci, Massimiliano Calimera, Gianfranco Castelli, Francesca Mazzotta, Giulia Marucci, Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micale, Isabella Bisiacchi, Francesco Diodato, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Andrea Greco, Francesco Granone, Roberta Signorello, Luca Pinchiroli, Valentina Foglietto, Giovanni Tagliati, Roberto Vicario, Claudia Crespi, Roberto Carugo, Maurizio Carugo, Davide Calza, Andrea Polimadei, Andrea Settoni, Giuseppe Cicero, Stefano Proverbio, Angelo Raimondi, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Alessandro Adduci, Annachiara Ogliari, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Mauro Marinetti, Alfredo Genovese, Ari Emdin, Anna Scovenna and many many others!





★ LISTA DE POCIONES Y EFECTOS ★

(De potionis effectibus)

POCION DE LA SABIDURIA

Toma un Ingrediente de tu elección del Dispensario. No se desencadenan explosiones.

Nada está fuera de tu alcance si lo piensas bien.



ELIXIR DEL AMOR CIEGO

Roba todos los Ingredientes de la Reserva de 1 oponente.

¿Por qué molestarse con el robo, cuando todo lo que necesitas hacer es liberar tu deslumbrante encanto?

POCION DE LA ATRACCION MAGNETICA

Toma 2 Ingredientes adyacentes de diferentes colores de la misma pista del Dispensario. No se desencadenan explosiones.

No creo que esto sea lo que quieren decir cuando dicen "personalidad magnética".



POCION DE LA DICHA PRISMATICA

Puedes colocar todos los Ingredientes de tu Reserva en cualquier agujero de tus Pociones incompletas, independientemente de su color.

¿Esferas? ¿Colores? A quién le importa... ¡vamos a la fiesta!

LAVA ABISAL



Toma hasta 1 Ingrediente de cada color de la fila inferior de las pistas del Dispensario. Solo puedes tomar 1 Ingrediente de cada pista.

*Esto es lo que se llama "raspar el fondo del barril".
Un gran barril.*



ARENAS DEL TIEMPO

Activa nuevamente el efecto de 1 Poción que ya usaste.

Siempre podemos aprender de nuestros errores pasados ... ¡Pero podemos obtener aún más de nuestros aciertos pasados!

BALSAMO DE LA ABSOLUTA PEGAJOSIDAD

Toma 2 o más Ingredientes adyacentes del mismo color de la misma pista del Dispensario. No se desencadenan explosiones.

¡Este material es más pegajoso que la melaza! El caso es... ¿cómo desentrañas este lío?



FILTRO DE LA PIROMANCIA

Desecha hasta 5 Ingredientes de 1 color de la misma pista del Dispensario de vuelta al tanque. No se desencadenan explosiones.

No es exactamente un tipo de ataque quirúrgico, pero es indudablemente poderoso.