

# POTION EXPLOSION

ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ  
ДОПОЛНЕНИЕ

## ✧ НОВЫЕ ПРАВИЛА ✧

### Новые компоненты разьяснениям

В дополнение к новым тайлам зелий, которые вы можете использовать вместе с зельями из базовой игры (стр.4), это дополнение также вводит несколько новых игровых механик. Жетоны Нагоняя и Жетоны Поощрения (стр. 2) предлагают новые возможности получить победные или штрафные очки. Котёл с призрачной эктоплазмой и её шарики (стр.2) позволяют изменять состав диспенсера и вызывать больше цепных реакций в нём. И, наконец, жетоны профессоров (стр.3-4) меняют основные правила игры, и вносят ещё больше разнообразия.

*Дорогие студенты,  
Я рад, что вы решили посетить наши вводные  
мастер-классы по основной обучающей программе.*

*Самые блестящие мастера зельеварения со всего мира  
вошли в наш преподавательский состав. Возможно,  
некоторые из них могут показаться сперва излишне  
строгими, но я уверен, что вас не сломят никакими  
нагоняями, ведь вы узнаете, как мастера стали теми,  
кем являются сегодня. К тому же вам предстоит узнать  
рецепты новых зелий и научиться использовать новый  
ингредиент: Призрачную Эктоплазму.  
Удачи!*



7 ТАЙЛОВ ПРОФЕССОРОВ



32 ТАЙЛА ЗЕЛИЙ  
- 4 НОВЫХ СВОЙСТВА



1 ПОЛЕ С КОТЛОМ  
ПРИЗРАЧНОЙ ЭКТОПЛАЗМЫ



15 ЖЕТОНОВ  
ПООЩРЕНИЯ



15 ЖЕТОНОВ  
НАГОНЯЯ



12 ШАРИКОВ  
ЭКТОПЛАЗМЫ

## ☀ НАГОНЯИ И ПООЩРЕНИЯ ☀

### Множества картонных жетонообразна

Котёл призрачной эктоплазмы (см. далее), некоторые жетоны профессоров (стр. 3-4), и некоторые зелья (стр.4) принесут вам жетоны поощрения или нагоняя. При подготовке к игре разместите эти жетоны рядом с жетонами помощи.

В конце игры каждый жетон поощрения принесёт вам одно победное очко, а каждый жетон нагоняя одно очко отнимет.

**Примечание:** если у вас закончились жетоны, можете отслеживать их количество у каждого игрока удобным для вас способом.

## ☀ КОТЁЛ ПРИЗРАЧНОЙ ЭКТОПЛАЗМЫ ☀

### Кого хотим мы вызывать?

Некоторые жетоны профессоров и некоторые тайлы зелий предполагают использование котла призрачной эктоплазмы. Если вы хотите использовать что-либо из этого, то перед началом игры разместите котёл перед диспенсером у всех игроков на виду. Заполните отверстия в котле шариками плазмы.

Каждый раз, когда зелье или какой-нибудь профессор предлагают вам заменить шарик, вы должны взять один шарик плазмы из котла (если это возможно), а на его место положить тот, что был на замену (см. рисунок).

Если плазма в котле закончилась, вы можете взять из него любой шарик по выбору.



Каждый раз меняя шарик из котла, вы получаете 1 жетон поощрения (см. выше “нагоняя и поощрения”).

## ☀ ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ ☀

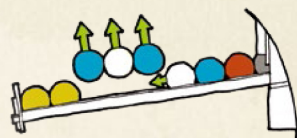
### Карактеристика бесподобия

Это дополнение вводит новый тип ингредиента, представленный белыми шариками призрачной эктоплазмы. При контакте эта призрачная субстанция имеет специфическую особенность - впитывать в себя экстракты из ингредиентов других типов. Проще говоря, действует как джокер. В любой момент игры вы можете считать белые шарики эктоплазмы шариками любого цвета по выбору. Это также означает, что белые шарики из руки можно свободно размещать на тайлы зелий на любые отверстия, независимо от требуемого цвета. После того, как приготовление зелья завершено, призрачная эктоплазма удаляется в диспенсер также, как и обычные ингредиенты.

*Пример:* чтобы сварить своё зелье ученику нужно собрать 3 жёлтых и 3 синих шарика. Он выбирает дорожку и достаёт чёрный шарик.



Синий и белый шарики сталкиваются. Ученик назначил белый шарик синим, поэтому происходит взрыв.



Ученик мог бы назначить и второй белый шарик синим и взять ещё 2 шарика в тот же взрыв (1 белый и 1 синий), но синие шарики ему больше не нужны.



Ему нужны ещё 3 жёлтых. Поэтому он решает оставить второй белый шарик на дорожке и перейти к следующему шагу цепной реакции.



Назначая второй белый шарик жёлтым, он получает ещё один взрыв при столкновении белого и жёлтого. Так он забирает себе ещё 3 шарика.

Затем синий шарик достигает дна дорожки, и реакция прекращается. Теперь у ученика есть 1 чёрный, 2 синих, 2 жёлтых и 2 белых шарика (которые он может использовать за любой цвет, который пожелает). Назначая один белый шарик синим, а второй жёлтым, ученик приготавливает своё зелье.

## ☀ ЖЕТОНЫ ПРОФЕССОРОВ ☀

*Всякому уникуму по уникуму*

Вы можете включить в игру, выбрав случайным образом или специально, 1 из жетонов профессора. Разместите выбранный жетон так, чтобы все игроки видели его.

У каждого профессора свои собственные представления о том, как “грамотно” варить зелья. Поэтому они могут слегка изменять правила на свой собственный вкус.

Жетон выбранного профессора действует на всех игроков в течение всей игры. Некоторые эффекты постоянные и напрямую затрагивают базовые правила игры, но есть и те, что срабатывают только при определённых условиях.

Мы настоятельно рекомендуем играть только с одним жетоном профессора, по крайней мере, первые несколько игр. Как только почувствуете, что достаточно хорошо освоились с ними, можете играть с двумя, применяя все их эффекты. Будет сложнее, но вы получите новый интересный опыт зельеварения!

### Альбедус Простосчётус



Вы можете сбросить один из полученных жетонов помощи, сбросив с руки в диспенсер 2 шарика одного цвета.

*Студенты! Я чувствую сегодня себя супер-щедрым! Но вы ведь не будете использовать вашего безхитростного, старого директора?*

### Гидеон Щепетильман



Если во время вашего хода хотя бы один шарик ингредиента коснулся стола, то вы получаете 1 жетон нагоняя.

*Не вздумайте пролить и каплю жидкости на мои идеальные парты, класс! Магие-устойчивые чистящие средства весьма дороги, как вам известно.*

### Антиква Чернодень (использует котёл плазмы)



Если в конце вашего хода ваш Банк Ингредиентов (реторта) заполнен, то вы можете обменять 1 из этих шариков в котле призрачной эктоплазмы.

*Вот вам мудрый совет, детки: всегда припасайте что-нибудь на чёрный день. Когда-нибудь ещё скажете мне “спасибо.”*

### Хельма Взрывачек (использует котёл плазмы)



Если вы своим обязательным действием набрали 8 и более шариков, вы можете обменять любой из них на шарик в котле.

*Ингредиентов достаточно не бывает, дорогуши! Чем больше, тем лучше! И не бойтесь шуи! БУМ! БАМ! БА-БАХ!!!*

### Гравитта Желчегонова



При размещении ингредиентов на тайлах зелий, нужно начинать с самого дна колбы, продвигаясь вверх. Если вы размещаете шарик в верхних слоях, а внизу него остались 1 и более незаполненных мест, разместите жетон нагоняя на этом зелье. На тайле зелья может находиться максимум 1 жетон нагоняя (только одно наказание за зелье). Когда зелье будет завершено, добавьте этот жетон к своим прочим жетонам.

*С научной, магической и этической точек зрения будет неуместным вливать ингредиенты в неправильном порядке. Грубо, я бы сказала. Кроме того, это ужасно раздражает МЕНЯ!*

### Бу Ду Шимо



Всякий раз, когда вы берёте жетон помощи (подсказку), вы можете: либо, как обычно, взять 1 шарик из диспенсера, либо активировать эффект зелья, которое вы уже выпили ранее.

*Изучайте прошлое, чтобы определить будущее.*

## Афиноген Времянкин



У вас есть 90 секунд, чтобы завершить свой ход. Если вы не успеете, то получите 1 жетон нагоняя. Далее таймер запускается снова. Вы получаете 1 жетон нагоняя каждый раз, когда до окончания вашего хода на таймере закончилось время.

**Примечание: таймер с игрой не поставляется. Если вы хотите ещё добавить кризисности, можете ограничить ходы до 60 (или даже 45) секунд!**

*Давай, давай, давай! Держать темп! Выбор! Налить! Варить! Пить! Выбор! Налить! Вар... Что!? Нет времени на вопросы, свой стол будете убирать позже. Вперёд!!!*

## ☀ НОВЫЕ ЗЕЛЬЯ ☀

### *Олевициус Допалмениум*

На шаге 3 подготовки к игре (стр.6 базовой игры), при случайном или специальном выборе 6 видов зелий, с которыми будете играть, вы можете как угодно комбинировать 8 из базовой игры и 4 из этого дополнения.

Уберите все неиспользуемые зелья обратно в коробки. Далее следуйте обычной процедуре подготовки.

*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*

CMON EDITION

*Production: Thiago Aranha, Guilherme Goulart and Renato Sasdelli*

*Publisher: David Preti*

*Proofreading: Jared Miller, Jason Koepp and Colin Young*

**HORRIBLE  
GAMES**



## НАСТОЙ ПРИКОСНОВЕНИЯ ПЕРА



Возьмите 2 или более соседних ингредиентов одного цвета одного ряда (не дорожки) диспенсера. Вы можете взять не более 1 ингредиента с каждой дорожки. Никаких взрывов не происходит.

*Мудрый как маг, парящий как орёл.*



## ГЛАЗУРЬ ХАМЕЛЕОНА



Выберите цвет (кроме белого). Все ингредиенты в вашей руке теперь считаются ингредиентами этого цвета. Цветом выбора нельзя назначать белый (призрачная эктоплазма).

*Некоторые называют это жульничеством. Я называю творчеством!*



## ВАРЕВО ПРИЗРАКА (используется котёл)



Обменяйте ингредиент в руке в котле призрачной эктоплазмы.

*Меньше цвета - больше силы!*



## ГЛОТОК ПОТА ПОЛТЕРГЕЙСТА

(используется котёл)



Украдите 1 ингредиент из запаса другого игрока (одного), затем обменяйте его в котле призрачной эктоплазмы.

*Вонючая жидкость для мерзкого поступка.*