

POTION EXPLOSION

EL QUINTO INGREDIENTE

EXPANSIÓN

* NUEVAS REGLAS *

(Explanatio novae componentibus)

Además de las **nuevas piezas de Poción** que podrás utilizar junto a las de la caja básica de *Potion Explosion* (ver página 4), esta **expansión** también añade nuevas mecánicas de juego: las **fichas de Reprimenda** y las **fichas de Recompensa** (ver página 2) te ofrecen nuevas maneras de ganar o perder puntos de victoria; el **tablero de Caldero fantasmal** y las **canicas de Ingrediente comodín** (ver página 2) te permiten cambiar la composición de los Ingredientes del Dispensador, activando reacciones en cadena más grandes y completando más Pociones; para terminar, los **Retratos de Profesor** (ver páginas 3-4) modifican las reglas de juego añadiendo más variedad a tus partidas.



7 Retratos de Profesor



32 piezas de Poción de 4 tipos
(las Pociones del mismo tipo tienen el mismo símbolo)

Queridos estudiantes,

¡Me complace daros la bienvenida a este primer máster de los muchos que vamos a añadir en nuestro programa educativo!

Los maestros más brillantes del mundo en la técnica de elaboración de pociones se han unido a nuestro exquisito claustro con este propósito. Algunos de ellos son, a primera vista, un poco gruñones, pero estoy convencido de que una regañina de vez en cuando no os sentará del todo mal... Así sabréis cómo quieren que se hagan las cosas. También vais a aprender a elaborar nuevas pociones, y a utilizar un nuevo tipo de ingrediente: el ectoplasma de fantasma.

¡Buena suerte!



1 tablero de
Caldero fantasmal



15 fichas de
Recompensa



15 fichas de
Reprimenda



12 canicas de
Ingrediente comodín

* REPRIMENDAS Y RECOMPENSAS *

(*Plus cartonis fichorum*)

El Caldero fantasmal (ver más abajo), algunos Retratos de Profesor (ver páginas 3-4) y algunas piezas de Poción (ver página 4) pueden hacer que obtengas fichas de Reprimenda o fichas de Recompensa. Deja estas fichas al lado de las fichas de Ayuda del profesor durante la preparación de la partida.

Al final de la partida, cada **ficha de Recompensa** que tengas te proporcionará **1 punto de victoria**, pero cada **ficha de Reprimenda** que tengas te restará **1 punto de victoria**.

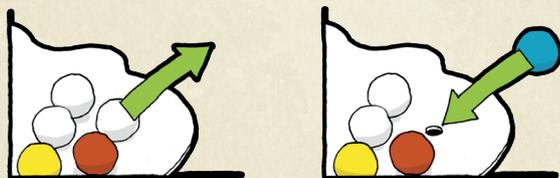
Atención: Si te quedas sin fichas durante la partida, puedes utilizar cualquier otro elemento para llevar la cuenta del número de fichas que tiene cada jugador.

* EL CALDERO FANTASMAL *

(*¡Quibus vocat vos?!*)

Algunos Retratos de Profesor y piezas de Poción requieren el uso del **Caldero fantasmal**. Si estás utilizando alguno de estos elementos, antes de empezar a jugar deja el tablero de Caldero fantasmal **delante del Dispensador** para que todo el mundo lo pueda ver y tenga acceso al mismo; después coloca sobre los agujeros del Caldero fantasmal todas las canicas de Ingrediente comodín.

Siempre que una Poción o un Profesor te pidan **Intercambiar** una canica, debes coger una canica comodín del **Caldero fantasmal** (en el caso de que todavía contenga alguna) y poner **en el lugar que ocupaba** la canica que estás Intercambiando (consulta la ilustración). Si no quedan más canicas comodín, puedes coger en su lugar cualquier otra canica que se encuentre en el Caldero fantasmal.



Siempre que Intercambies una canica también **recibes una ficha de Recompensa** (ver "Reprimendas y Recompensas" más arriba).

* EL QUINTO INGREDIENTE *

(*Plus coloribus, magna explosionibus*)

Esta expansión contiene un nuevo tipo de Ingrediente de color blanco: la canica comodín conocida como Ectoplasma de fantasma. Esta sustancia sobrenatural tiene la peculiar capacidad de absorber la esencia de los demás tipos de Ingredientes. En pocas palabras, considera las canicas comodín como si fueran del color que tú quieras. Esto también significa que, cuando tengas canicas comodín en tu mano, puedes ponerlas libremente en cualesquiera de los agujeros que tengan tus piezas de Poción independientemente de su color. Cuando una Poción con canicas comodín se completa, el Ectoplasma de fantasma se devuelve al Dispensador tal y como harías con cualquier otro Ingrediente normal.

Ejemplo: Héctor necesita conseguir 3 canicas amarillas y 3 canicas azules para completar sus Pociones. Para ello coge una canica negra de una de las pistas.

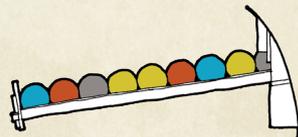
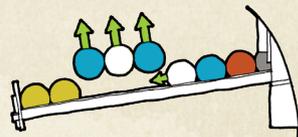
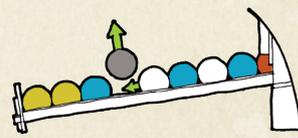
Una canica azul choca con una canica comodín. Si consideramos que esa canica comodín va a actuar como una canica azul, se desencadena una Explosión.

Héctor también puede decidir que la segunda canica comodín sea azul y coger 2 canicas más (una canica comodín y otra canica azul) en la misma Explosión, pero no necesita más canicas azules.

Todavía necesita 3 canicas amarillas, por lo que decide dejar la segunda canica comodín en la rampa y continuar con el siguiente paso de una reacción en cadena.

Cuando la segunda canica comodín choca con la canica amarilla, puede tratar esa canica comodín como una canica amarilla provocando otra Explosión, y por tanto coger las 3 canicas.

A continuación la canica azul alcanza el final de la rampa, terminando la reacción en cadena. Héctor ha conseguido una canica negra, 2 canicas amarillas, 2 canicas azules, y 2 canicas comodín. Si utiliza una de las canicas comodín como una canica azul y la otra como una canica amarilla podrá completar sus Pociones.



* RETRATOS DE PROFESOR *

(Quisque unum sua praecepta)

Si deseas jugar con un Profesor, antes de comenzar la partida se debe elegir, al azar o por consenso entre los jugadores, **uno de los Retratos de Profesor**. A continuación deja el Retrato elegido delante del Dispensador, de modo que sea visible para todos los jugadores.

Los Profesores tienen sus propias ideas acerca de cómo elaborar las Pociones de la “manera adecuada”, por lo que su presencia hace que las reglas de juego se **modifiquen ligeramente para adaptarse a sus preferencias**.

Los efectos de un Retrato de Profesor **duran toda la partida**. Algunos son continuos y **afectan directamente a las reglas del juego**, mientras que otros tienen lugar **únicamente bajo ciertas circunstancias**.

Te recomendamos que juegues **con un solo Retrato de Profesor**, al menos durante tus primeras partidas con esta expansión. Una vez te familiarices lo suficiente con los efectos de los Profesores en tus partidas, puedes decidir jugar con **dos Retratos a la vez** y aplicar todos sus efectos. Jugar con más de un Retrato es **todo un desafío**, ¡pero tus partidas serán **más divertidas** y la elaboración de Pociones realmente **diferentes!**

ALBEDUS PUNTOBAJUS



Puedes descartar de tu mano 2 Ingredientes del mismo color para descartar 1 de tus fichas de Ayuda del profesor.

¡Hoy me siento especialmente generoso! Pero supongo que no os vais a aprovechar de vuestro viejo y tonto director, ¿verdad?

GEDEÓN MELINDROSUS



Recibe una ficha de Reprimenda si en cualquier momento de tu turno dejas que uno o más de tus Ingredientes toquen la mesa.

Señores, no se atrevan a derramar ni una sola gota de líquido sobre mis impolutos pupitres. ¿No saben lo caro que es el detergente a prueba de magia?

ANTIQUA AHORRATIBUS

(utiliza el Caldero fantasmal)



Si tu Reserva de Ingredientes está llena al final de tu turno, puedes Intercambiar uno de esos Ingredientes con el Caldero fantasmal.

Escuchadme pupilos: siempre debéis ahorrar algo para cuando vengan las vacas flacas. Algún día me lo agradeceréis.

VILMA EXPLOSIWA

(utiliza el Caldero fantasmal)



Si con tu acción normal de Recoger ingredientes de tu turno consigues 8 o más Ingredientes, puedes Intercambiar uno de esos Ingredientes con el Caldero fantasmal.

Nunca es suficiente cuando hablamos de ingredientes, queridos. ¡Cuantos más, mejor! No os preocupéis por el alboroto. ¡Bim, bam bum!

GRAVITHA ORDENADICUS



Cuando pongas Ingredientes en tus piezas de Poción debes comenzar por la capa inferior y continuar con las capas superiores. La primera vez que pongas una canica en una capa superior de una pieza de Poción con uno o más agujeros aún vacíos en las capas inferiores, pon una ficha de Reprimenda sobre esa pieza de Poción. Solamente puede haber, como máximo, una ficha de Reprimenda en cada pieza de Poción. Cuando completes la Poción, añade la ficha de Reprimenda a tu reserva de fichas.

Sería ética, mágica, y científicamente inapropiado verter los ingredientes en el orden incorrecto. Diría que hasta grosero. Además, ME molesta horrores.

SHI ZAN SHUIMO



Siempre que cojas una ficha de Ayuda del profesor puedes elegir entre realizar una acción normal de Recoger ingredientes del Dispensador O BIEN activar de nuevo el efecto de una Poción que ya hayas bebido.

Estudia el pasado si deseas definir el futuro.

ANSIOLFO ENPUNTO



Tienes 90 segundos para realizar tu turno. Si agotas el tiempo, y todavía no has terminado tu turno, recibes una ficha de Reprimenda y la cuenta atrás de 90 segundos se vuelve a iniciar. Recibe una ficha de Reprimenda cada vez que agotes los 90 segundos y no termines tu turno.

Atención: Necesitarás tu propio reloj de arena o cronómetro. Si quieres que el reto sea aún mayor, ¡limita los turnos a 60 o incluso 45 segundos!

¡Vamos, vamos, vamos! ¡Mantén el ritmo! ¡Recoge! ¡Vierte! ¡Mezcla! ¡Bebe! ¡Recoge! ¡Vierte! ¡Mez..! ¿Qué? No hay tiempo para preguntas, ya limpiarás tu pupitre más tarde. ¡Date prisa!

* NUEVAS POCIONES *

(Obvious addendum)

Durante el tercer paso de la “Preparación de la partida” (consulta la página 6 del reglamento de la caja básica de *Potion Explosion*), a la hora de elegir los 6 tipos de Poción con los que vas a jugar, puedes añadir a los 8 tipos del juego básico los 4 tipos de Poción de esta expansión, ya sea al azar o por libre elección. Devuelve a su caja correspondiente los tipos de Poción que no se han elegido para la partida y continúa con la “Preparación de la partida”.



INFUSIÓN DE SENSIBILIDAD



Recoge 2 o más Ingredientes adyacentes del mismo color que se encuentren en la misma **fila** del Dispensador (no en la misma **rampa**). Sólo puedes recoger un único Ingrediente de cada rampa. No se desencadenan Explosiones.

Astuto como un mago, ligero como un águila.



BARNIZ CAMALEÓNICO



Elige un color. Todos los Ingredientes que se encuentren en tu mano y que sean de ese color se consideran de otro color a tu elección (no puedes elegir para ello el color comodín).

Algunos llaman a esto hacer trampas. Yo lo llamo creatividad.



BREBAJE ESPANTOSO

(utiliza el Caldero fantasmal)



Intercambia un Ingrediente de tu mano con el Caldero fantasmal.

¡Menos color, más poder!



CHUPITO DE SUDORACIÓN ESPECTRAL

(utiliza el Caldero fantasmal)



Roba un Ingrediente de la Reserva de Ingredientes de un oponente y a continuación Intercambia ese Ingrediente con el Caldero fantasmal.

Un líquido apestoso para una maniobra apestosa.

*Diseño: Lorenzo Silva, Andrea Crespi y Stefano Castelli | Traductor: Moisés Busanya
Ilustraciones: Giulia Ghigini | Diseño gráfico: Heiko Günther
Director artístico: Lorenzo Silva | Jefe de producción: Alessandro Pra'
Jefes de proyecto: Federico Spada y Lorenzo Silva | Editor: Jose M. Rey*

