

# POTION EXPLOSION



EDGE

LIBRO DE REGLAS

HG™

## \* LEYENDA DE INGREDIENTES \*

*(Futilis ingredienti)*



### LÁGRIMAS DE UNICORNIO

Las lágrimas de unicornio son el líquido más puro conocido en el mundo de la magia. Con sólo unas pocas gotas se pueden llegar a catalizar efectos mágicos realmente poderosos.

*¡Conseguir lágrimas de unicornio es muy sencillo! Los unicornios siempre están deprimidos. Encuentra uno, búrlate de su cuerno, y prepárate para la ducha. Lleva un barril grande, lo necesitarás.*



### HUMO DE DRAGÓN



Los humos tóxicos que exhalan estos temibles reptiles se utilizan asiduamente debido a su elevada reactividad mágica. ¡Pero debes tener cuidado con ellos! ¡Nunca, jamás, los inhales!

*Para conseguir humo de dragón, hurga en la nariz de un dragón hasta que se enfade de verdad. Recoge el humo con un frasco. Huye antes de que te incinere.*



### MUCOSIDAD DE OGRO

Esta sustancia extremadamente viscosa se utiliza para espesar compuestos que de otro modo serían demasiado volátiles. Utiliza siempre una mascarilla cuando trabajes con mucosidad de ogro.

*Los ogros de las ciénagas se resfrían muy a menudo. Dirígete a una ciénaga. Lleva una caja de pañuelos de papel bien grande. Sigue el sonido de los estornudos. No se recomienda esta actividad a los aprensivos.*



### CASPA DE HADA



Un ingrediente realmente poderoso. También lo utilizan los niños travessos que se niegan a crecer, para secuestrar a otros niños y llevarlos por el mal camino.

*Atrapa a una hada y con un peine pequeño cepilla suavemente su cabello. Evita los pensamientos felices, ¡o antes de que te des cuenta estarás volando hacia el techo!*

# POTION EXPLOSION

Un juego de elaboración de pociones y combinación de canicas para 2 - 4 estudiantes de hechicería.

## LIBRO DE REGLAS (*Explanatio regularii*)

Queridos estudiantes,

Ya estamos en esa época del año que todos teméis.

Vuestro último curso en la Academia de Hechicería Horribilorum para Brujas y Brujos Ingeniosos llega a su fin, ¡así que se acercan los exámenes finales!

Las reglas son las habituales: para completar tus Pociones, coge los Ingredientes del Dispensador que se encuentra en el Laboratorio de pociones. ¡Ten en cuenta que las explosiones que provoques pueden resultar útiles! Te permitimos, qué digo, ¡te animamos a que uses las Pociones que elaboras durante el examen! Bebe tus Pociones con mesura y sabiduría para realizar más rápida y eficientemente tu trabajo, y así demostrar que mereces el título de brujo o bruja.

Cuando se hayan concedido suficientes fichas de Maestría, el examen terminará. Recuerda que el Premio al Estudiante del Año sólo se concede al estudiante que haya elaborado las pociones más difíciles y valiosas.

¡Buena suerte!

### CONTENIDO

1 Dispensador  
(es necesario montar sus piezas)

80 canicas de Ingredientes  
(20 por cada color; se incluye una bolsa pequeña con canicas de repuesto por si acaso pierdes alguna)

64 piezas de Poción de ocho tipos (las Pociones del mismo tipo tienen el mismo símbolo de poder)

15 fichas de Maestría



21 fichas de Ayuda del profesor



1 ficha de Jugador inicial



4 tableros de Pupitre



*Albedus Puntobajus*  
Director de la Academia de Hechicería Horribilorum

## ✧ EL JUEGO EN POCAS PALABRAS ✧

*(De horribilis juequitur, brevum)*

Para elaborar tus **Pociones**, coge cada turno **un Ingrediente** (canica) del **Dispensador**, y consigue que los Ingredientes de un mismo color **choquen** para hacerlos **explotar**, ¡para así coger también esos Ingredientes! ¡Cuanto **mayor sea la explosión**, **más rápido** elaborarás tus pociones!

Las recetas de cada una de las Pociones pueden necesitar **entre 4 y 7 Ingredientes**. Esto se representa mediante los agujeros que se encuentran en las piezas de Poción. Coloca las canicas del **color correcto** en tus piezas de Poción: cuando todos los agujeros hayan sido tapados con una canica del color correspondiente, la Poción estará completa.

Cada Poción tiene un **valor determinado en puntos**, que depende del **número de Ingredientes** necesarios para completar la Poción, y de la **fuerza del poder mágico** que confiere.

Cuando un jugador elabore **3 Pociones con el mismo poder mágico**, o bien elabore **5 Pociones de cinco poderes mágicos diferentes**, recibirá una **ficha de Maestría**, con un valor de **4 puntos**.

Cuando se hayan concedido el número indicado de fichas de Maestría, el juego se detiene.

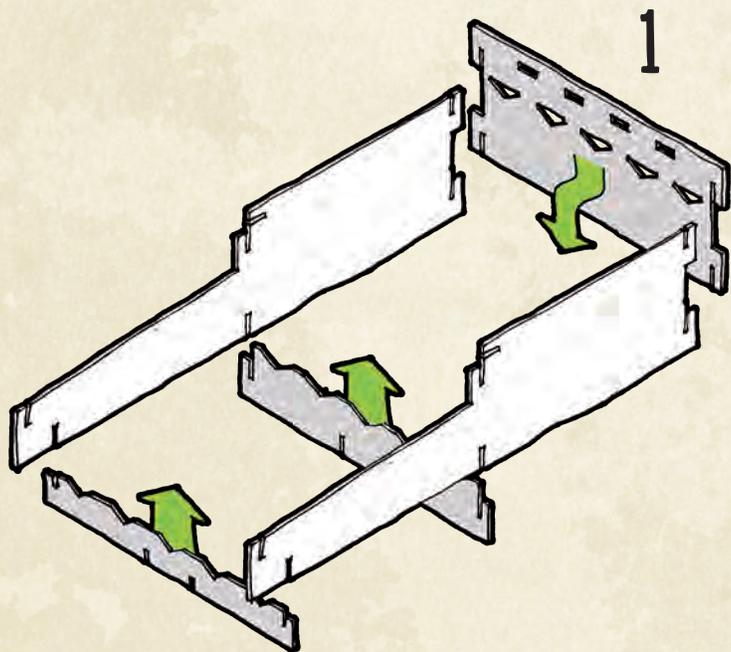
El jugador que tenga más puntos será el ganador.

## ✧ UNA EXPERIENCIA DE MONTAJE ÚNICA ✧

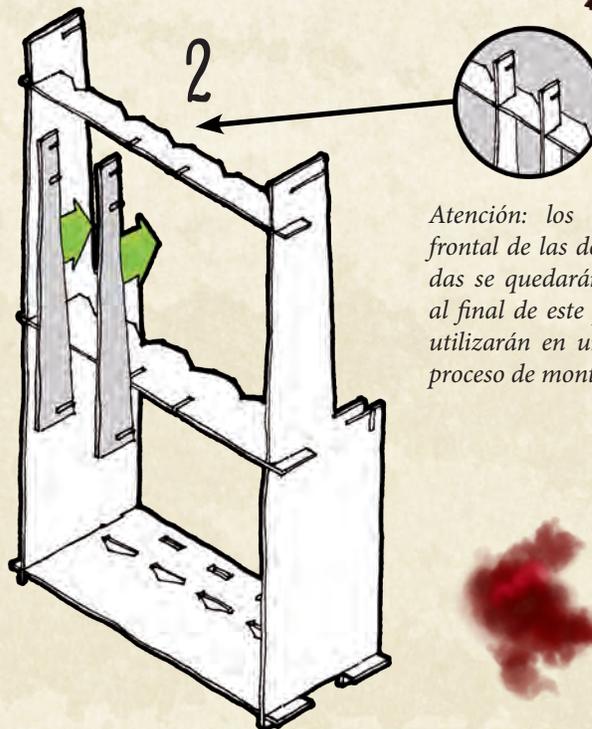
**(NO HAY QUE VOLVER A MONTARLO)**

*(Ensamblatio Dispenserium ikeae)*

Con mucho cuidado, retira del troquel las piezas del Dispensador. Monta el Dispensador tal y como se muestra en los siguientes diagramas.



*Este depurado procedimiento es fruto de siglos de cuidadoso oficio, y de los escrupulosos planteamientos de mis predecesores... ¡y también de quien os habla, vuestro actual profesor! Me enorgullezco humildemente de mi aportación: esos bellos arcos con forma de canica que hacen las veces de puertas. Bonitos, ¿verdad?*

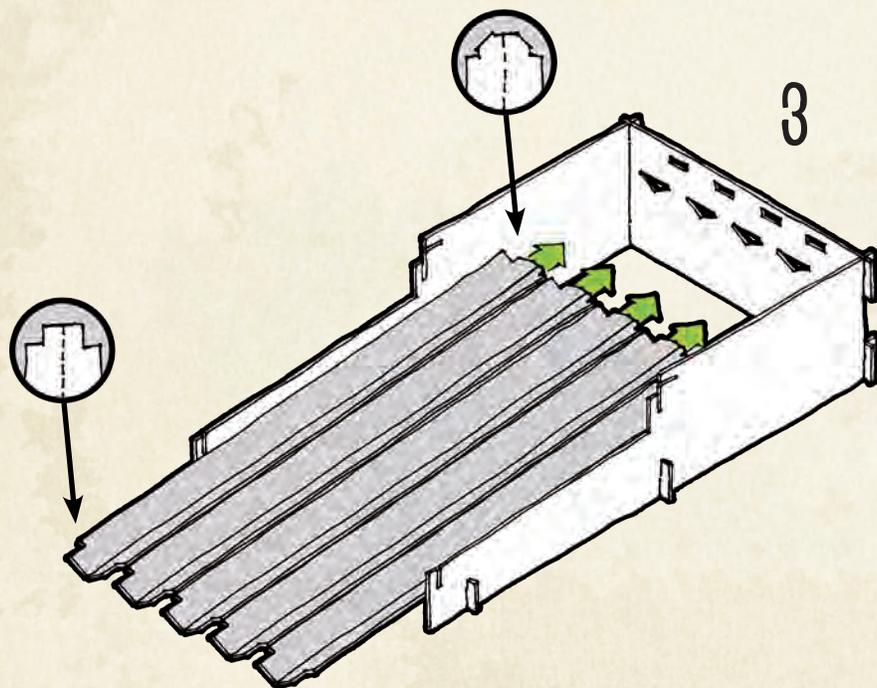


*Atención: los cortes de inserción frontal de las dos piezas representadas se quedarán sin unirse a nada al final de este paso. Estos cortes se utilizarán en un paso posterior del proceso de montaje.*



*El Dispensador, una vez montado, podrá guardarse perfectamente en la caja de **Potion Explosion™**, para que nunca tengas que desmontarlo. ¡Qué bien pensado! De nada.*

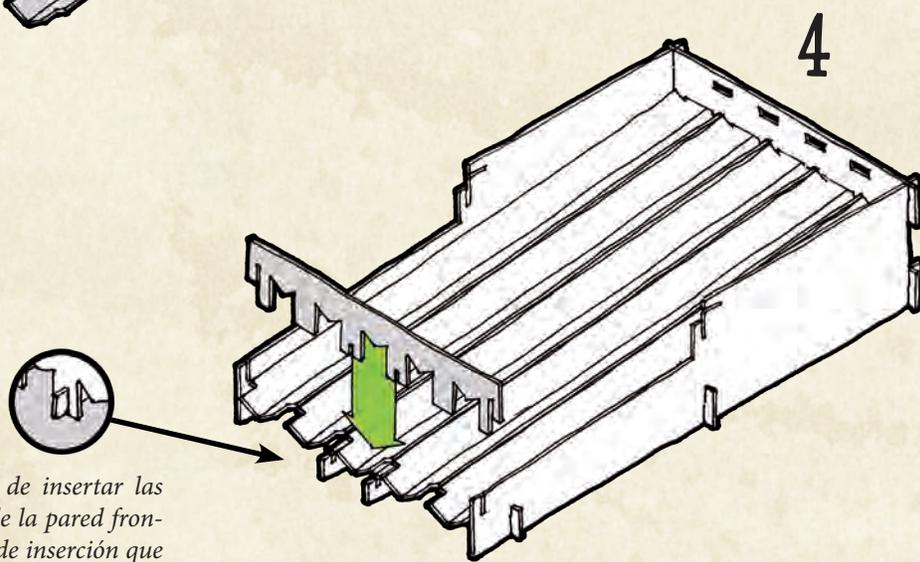




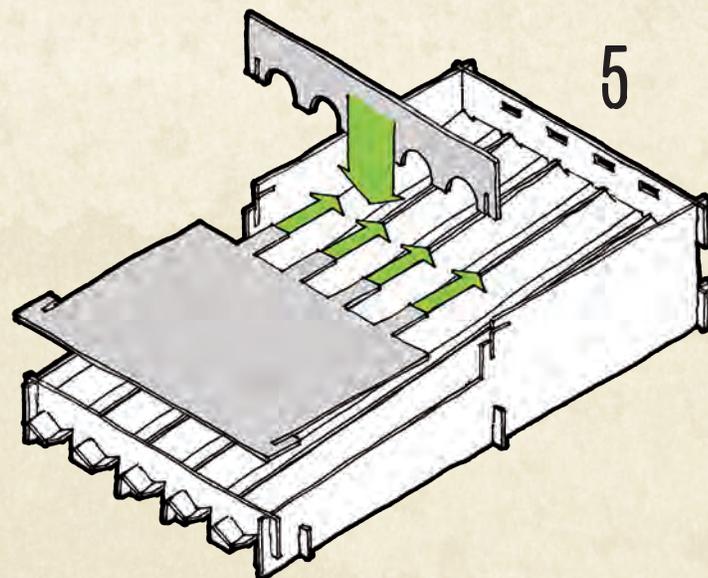
*Me gustaría señalar que el lado inferior de la rampa es el que tiene color negro, y que el lado superior es el que tiene la apariencia de madera, pero hacerlo sería un insulto a tu inteligencia, ¿no?*



*Atención: cuando dobles las piezas de la rampa, asegúrate de doblarlas bien. Si no lo haces las canicas podrían salirse de las pistas durante la partida. Tras doblarlas, puedes darles el ángulo correcto e insertarlas en la pared trasera.*



*Atención: asegúrate de insertar las pestañas interiores de la pared frontal en los dos cortes de inserción que dejaste libres durante el paso 2.*



*A riesgo de resultar algo ofensivo para los más brillantes entre vosotros, para beneficio de los menos brillantes entre vosotros: el techo debe insertarse antes que la pieza con los arcos, obviamente. Pero estoy seguro de que casi todos ya habréis llegado a esa conclusión vosotros mismos.*

# ✧ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ✧

## (Preparatio juegos)

1. Cada jugador recibe un **tablero de Pupitre** que pone en la mesa frente a sí, dejando algo de espacio tanto por encima como por debajo del Pupitre.
2. El jugador que haya preparado más recientemente una bebida es el primer jugador, y recibe la **ficha de Jugador inicial**. Se trata únicamente de un recordatorio, ya que la ficha de Jugador inicial permanece en posesión del mismo jugador durante toda la partida. Los jugadores juegan sus turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
3. Coge todas las **piezas de Poción**, y devuelve a la caja del juego todas las Pociones de 2 de los 8 tipos diferentes de Pociones que hay. Esas Pociones no se utilizarán durante la partida. Puedes acordar con el resto de jugadores qué tipos de Pociones vas a dejar fuera de la partida o bien, si lo prefieres, puedes hacer esa elección al azar.

*En tus primeras partidas, te aconsejaría que dejaras en la caja del juego las siguientes Pociones: el **Bálsamo de la absoluta pegajosidad** y el **Filtro de la piromancia**. ¡Solo los estudiantes más talentosos poseen la habilidad necesaria para elaborar esas pociones!*



4. De los 6 tipos diferentes de fichas de Pociones que quedan, coge al azar **2 piezas de Poción de inicio** (marcadas con el símbolo ★) por cada jugador que haya en la partida, y déjalas en el centro de la mesa con el lado de la Receta (el que tiene la cinta gris) boca arriba. Comenzando por el Jugador inicial y siguiendo el **sentido de las agujas del reloj**, cada jugador coge **1** pieza de Poción de inicio. Cuando todos los jugadores hayan cogido su pieza de Poción, cada jugador coge una **segunda** Poción de inicio, pero esta vez comenzando por el **último** jugador y siguiendo el **sentido contrario a las agujas del reloj**.
5. Cada jugador deja sus 2 Pociones de inicio en los dos mecheros Bunsen que encontrarán en su Pupitre, con el lado de la Receta boca arriba. Esa será su **Zona de elaboración**.
6. Cuando todos los jugadores hayan elegido sus Pociones de inicio, mezcla las restantes piezas de Poción y repártelas en cinco montones, con el lado de la **Receta boca arriba**.
7. Pon todas las **canicas de Ingredientes** en el “depósito” del **Dispensador**, y asegúrate de que todas las canicas hayan rodado lo suficiente como para llenar completamente las cinco pistas de la rampa (consulta *Rellenar el Dispensador* en la página 9).
8. Pon todas las fichas de **Ayuda del profesor** y las **fichas de Maestría** junto al Dispensador. Apila el número de fichas de Maestría adecuado para formar el **montón de la “cuenta atrás”** (consulta *Final de la partida* en la página 10). El número de fichas de Maestría que has de poner en este montón varía dependiendo del número de jugadores:

Número de jugadores	Montón de la “cuenta atrás”
2	4 fichas de Maestría
3	5 fichas de Maestría
4	6 fichas de Maestría

¡Ya estás preparado para jugar!

## ☀ TURNO DE JUEGO ☀

*(Turnum explicatio)*



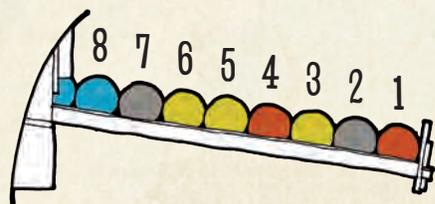
*Hola, soy el profesor. No paro de hablar. Pero lo que digo suele ser útil, así que léelo cuando puedas. ¿vale?*

Las partidas de **Potion Explosion™** se juegan a lo largo de varios turnos. Los jugadores juegan sus turnos en el **sentido de las agujas del reloj**. Durante tu turno, **DEBES elegir y coger 1 canica de Ingrediente del Dispensador**. Esto puede desencadenar **una o más Explosiones**. Además, en cualquier momento de tu turno, **PUEDES beber una o más de las Pociones** que ya hayas completado Y/O pedir la **Ayuda del profesor**.

### RECOGER INGREDIENTES

*(Ingredientorum recogerum)*

Como se ha explicado anteriormente, para recoger un Ingrediente del Dispensador sólo debes elegirlo y cogerlo. Puedes elegir cualquier canica que esté visible en el Dispensador, exceptuando la canica número 9 de cada una de las pistas de la rampa, tal y como se indica en la imagen de la izquierda. **Esta será tu acción normal de Recoger ingredientes de tu turno.**



### DESENCADENAR UNA EXPLOSIÓN

*(Causatio bum bum)*

Como podrás imaginar, cuando se retira de la rampa una canica de Ingrediente, todas las canicas que se encuentran por encima de ella ruedan para rellenar el hueco. ¡Es en este momento cuando se puede desencadenar una **Explosión!**

Si 2 canicas de Ingrediente del **mismo color chocan, explotan**. Cuando dos Ingredientes explotan, **todos los Ingredientes de ese color conectados a ellos, también explotan**. Coge todos los Ingredientes que exploten, tal y como si los hubieras cogido directamente del Dispensador.

*No todos los estudiantes se percatan de esto a la primera: si hay 3 o más canicas conectadas del mismo color, y coges una de estas canicas de la parte central, ¡conseguirás una explosión cuando las otras choquen! Es un movimiento muy bueno, ¿no crees?*

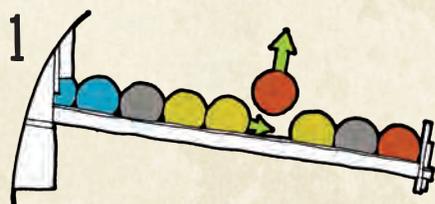


Si, después de retirar todos los Ingredientes que explotan, ocurre otro choque entre canicas del mismo color, esa nueva colisión desencadenará otra Explosión, y también cogerás todos los ingredientes involucrados en la misma. Si, después de esto, dos canicas del mismo color chocan, darán lugar a una tercera Explosión, etc. (consulta el ejemplo de la izquierda).

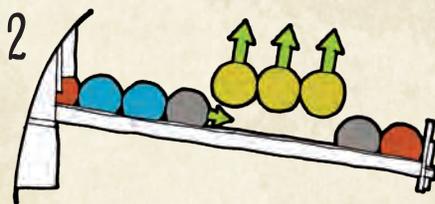
*Fíjate en las canicas de Ingrediente azul del último paso del ejemplo: a pesar de estar involucradas en una colisión, **no explotan**. Una Explosión sucede sólo cuando 2 o más canicas del mismo color chocan entre sí. Es más, si desencadenas una cadena de Explosiones particularmente grande, una o más pistas de la rampa pueden llegar a terminar parcialmente vacías. Que eso suceda no es un problema.*



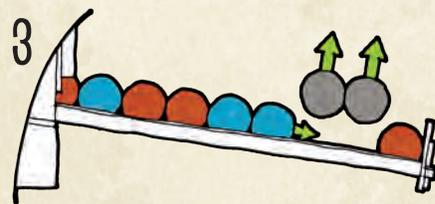
Alguien coge la canica de color rojo e inicia una reacción en cadena.



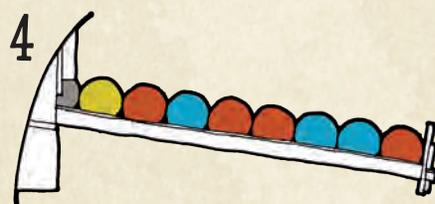
Las 3 canicas de color amarillo chocan, y explotan. Se cogen todas las canicas de color amarillo.



A continuación, las 2 canicas de color negro chocan y explotan. También se cogen.



Ya no chocan más canicas del mismo color. La reacción en cadena se detiene.



## AYUDA DEL PROFESOR

*(Professorum auxilium capiendum est)*

En cualquier momento de tu turno, antes o después de tu **acción normal de recoger Ingredientes**, **PUEDES pedir Ayuda del profesor**. Esto significa que puedes coger 1 ficha de Ayuda del profesor y 1 canica de Ingrediente a tu elección del Dispensador. Sólo puedes hacerlo una vez por turno.

Al utilizar la Ayuda del profesor, coges 1 canica de Ingrediente, pero al hacerlo **no podrás desencadenar una Explosión** aunque hagas que 2 canicas del mismo color choquen.

Por cada ficha de Ayuda del profesor que tengas al final de la partida, **pierdes 2 puntos de victoria**.



Ficha de Ayuda del profesor

*Es mejor pedir mi ayuda antes de que realices tu acción normal de recoger Ingredientes de tu turno. Si lo haces bien, ¡podrás crear las condiciones perfectas para provocar una enorme reacción en cadena!*



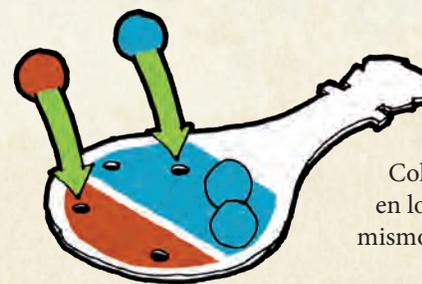
## CÓMO UTILIZAR LOS INGREDIENTES

*(Canicus ad victoriam)*

Después de recoger Ingredientes, ya sea con tu **acción normal de recoger Ingredientes**, con la **Ayuda del profesor**, o **bebiendo una Poción** (consulta *Beber Pociones* en la página 9), tendrás un número variable de canicas en tu mano. Para utilizarlas tienes las siguientes opciones:

- \* En primer lugar, siempre que sea posible, **debes** poner cualesquiera de los Ingredientes que tengas en tu mano en los agujeros del mismo color que estén vacíos en cualquier pieza de Poción que tengas en la Zona de elaboración de tu Pupitre (una canica de color amarillo debe ir en un agujero de color amarillo, etc.). Una vez que un Ingrediente ha sido colocado en una pieza de Poción, **no podrá moverse** hasta que la Poción esté completada.
- \* Si tienes canicas de Ingredientes en tu mano que no puedes poner en ninguna de las piezas de Poción de tu Zona de elaboración, debes dejar esos Ingredientes en la pequeña retorta de tu Pupitre. A ese frasco se le llamará a partir de ahora **Reserva de Ingredientes**. Durante tu turno, puedes intercambiar libremente Ingredientes que haya en tu Reserva con Ingredientes que tengas en la mano.

La Reserva de Ingredientes sólo puede contener un **máximo de 3 Ingredientes** en todo momento. Sólo puedes conservar Ingredientes en tu mano **hasta el final de tu turno** (ver *Final del turno* en la página 9).



Coloca las canicas en los agujeros de su mismo color en tu pieza de Poción

*Ejemplo: Soralla tiene 7 canicas en su mano, 4 rojas y 3 negras. Tiene en su Reserva 2 canicas azules del anterior turno. En su turno coloca las 4 canicas rojas y 1 canica azul que coge de su Reserva en las Pociones de su Pupitre. Quiere conservar todas las canicas negras, así que coge la última canica azul de su Reserva y se la queda en la mano y deja en la Reserva las 3 canicas negras. Luego su turno termina y devuelve la canica azul al Dispensador.*



*No hace falta decir que, después de finalizar tu turno, no podrás quitar Ingredientes de tu Reserva hasta que dé comienzo tu siguiente turno.*

## COMPLETAR UNA POCIÓN

*(Potionibus terminatum est)*

Cuando todos los agujeros de una pieza de Poción estén tapados con Ingredientes, esa Poción se considera **completada**. Devuelve al Dispensador todas las canicas de esa Poción (consulta *Rellenar el Dispensador* en la página 9), después dale la vuelta a la pieza de Poción para ocultar su lado de Receta, y mostrar su lado de Poción completada. Luego mueve esa pieza de Poción al espacio que dejaste libre debajo de tu Pupitre. Esa es tu **área de Pociones**.

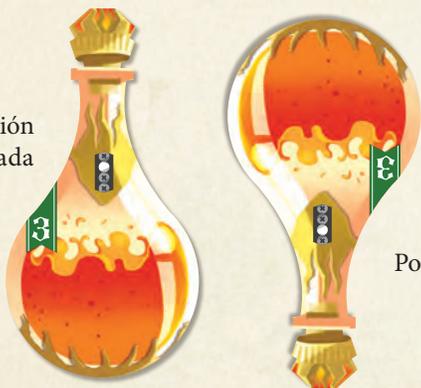
Las Pociones tienen un **valor variable en puntos de victoria** al final de la partida, tal y como se muestra en su pieza de juego, y pueden beberse para activar (una sola vez) sus efectos mágicos (ver *Beber Pociones* en la página 9).



El lado de la Receta de una pieza de Poción

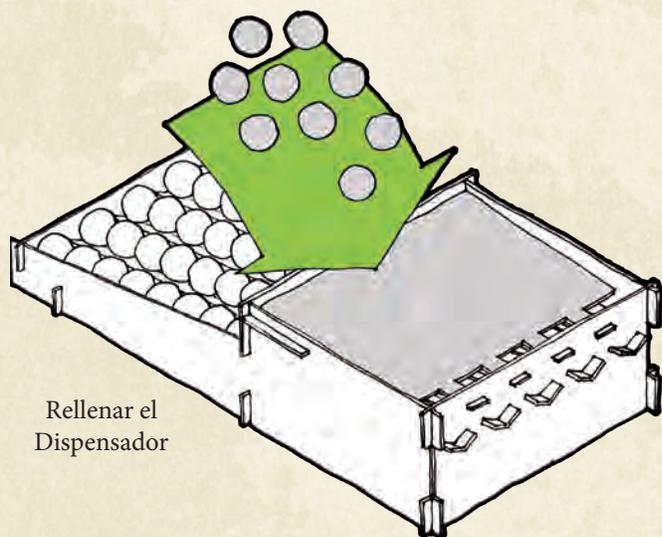
El lado de Poción completada de esa misma Poción

Una Poción completada



La misma Poción, después de beberla

*Si lo deseas, puedes beber las Pociones tan pronto como las completes. Este examen tiene como objetivo demostrar vuestro valor como Brujas y Brujos, no sólo poner a prueba vuestros conocimientos teóricos en el arte de la elaboración de pociones. ¡Demostrar vuestra habilidad haciendo un buen uso del fruto de vuestro trabajo es de suma importancia para el examen!*



Rellenar el Dispensador

*Siempre tendrás 2 piezas de Poción en la Zona de elaboración de tu Pupitre al inicio de cada turno, por lo que no podrás completar más de 2 Pociones en un mismo turno. ¡Ja!*



## BEBER POCIONES (*Tragatus potionibus*)

En cualquier momento de tu turno puedes beber una o más Pociones que hayas completado, para activar sus efectos mágicos. Cada Poción tiene un **poder especial de un único uso**: una vez que bebas una Poción, no podrás volver a beber esa misma Poción de nuevo.

Para mostrar que una Poción ya ha sido bebida, sólo debes ponerla boca abajo. Después, aplica sus efectos.

Cuando usas una Poción para coger canicas del Dispensador, **nunca se desencadena una Explosión**; las Explosiones **sólo** pueden desencadenarse cuando haces uso de tu **acción normal de recoger Ingredientes** en tu turno. Del mismo modo, al usar la Ayuda del profesor tampoco se desencadena una Explosión.

Beber una Poción **no** te hace perder su pieza de juego, así que sigue contando como una Poción completada, y sigue valiendo los mismos puntos de victoria al final de la partida.

## RELLENAR EL DISPENSADOR (*Dispensarium suministram*)

Cuando sea necesario poner canicas en el Dispensador, tendrás que seguir un par de sencillas reglas:

- \* **Deja caer, al azar, las canicas en la tapa del Dispensador. No trates de dirigir las canicas** hacia el agujero de entrada de una pista de la rampa en concreto.
- \* **Rellena todas las pistas de la rampa siempre que sea posible.** Normalmente debido a que una pista de la rampa está completamente llena, es posible que una o más canicas terminen sobre otra canica, sobresaliendo así de la tapa del Dispensador. En ese caso, **mueve esas canicas al agujero de la pista de la rampa más cercana que tenga espacio para más canicas.**

## FINAL DEL TURNO (*Finis turnum*)

Después de que hayas realizado la acción normal de recoger Ingredientes de tu turno, de que hayas pedido Ayuda del profesor (si así lo quisiste), y de que hayas bebido Pociones (si así lo quisiste), **tu turno termina**; ahora sigue, en orden, los siguientes pasos:

- \* Si todavía tienes canicas en la mano, y tu Reserva de Ingredientes ya está llena, **deberás** devolver las canicas de tu mano al Dispensador.
- \* Si tienes menos de 2 piezas de Poción en tu Zona de elaboración, **debes elegir y robar** Pociones de la parte superior de cualquiera de los cinco montones disponibles, y poner esas Pociones en tus mecheros Bunsen. **No olvides que no puedes mover los Ingredientes de tu Reserva a las piezas de Poción que acabas de robar**, ya que tu turno ha finalizado.
- \* Comprueba si has conseguido una o más **fichas de Maestría** (consulta *Fichas de Maestría* en la página 10).
- \* Comprueba si se ha llegado al **final de la partida** (consulta *Final de la partida* en la página 10).

## ❖ FICHAS DE MAESTRÍA ❖

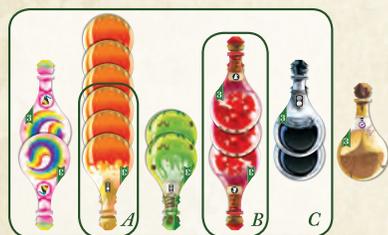
*(Gratificatio empollonibus)*

Las **fichas de Maestría** son recompensas especiales para los estudiantes particularmente talentosos... ya sea porque dominen el proceso de elaboración de una Poción específica o por ser capaces de elaborar muchas Pociones diferentes.

Por cada tipo de Poción, cuando completes **tu 3ª Poción de ese tipo** (es decir, con el mismo poder), recibirás automáticamente 1 ficha de Maestría (pero **no ganarás otra ficha** si completas 6 Pociones del mismo tipo).

También, cuando completes **tu 5º tipo de Poción diferente** (es decir, cuando completes Pociones con 5 poderes diferentes), recibirás automáticamente 1 ficha de Maestría (pero **no ganarás otra ficha** si completas un segundo conjunto de 5 Pociones diferentes).

Las fichas de Maestría se toman **del montón de la "cuenta atrás"** (o de la reserva general si el montón está vacío). Cada ficha de Maestría tiene un valor de 4 puntos al final de la partida.



En el (improbable) ejemplo de la izquierda, este jugador habría ganado 3 fichas de Maestría: 1 por tener al menos 3 Filtros de la piromancia (A), 1 por tener al menos 3 Elixires del amor ciego (B), y 1 por tener al menos 5 tipos diferentes de Poción (C).



Número de jugadores

Montón de la "cuenta atrás"

2

4 fichas de Maestría

3

5 fichas de Maestría

4

6 fichas de Maestría

*Recomendamos que utilices las cantidades de fichas de Maestría que te indicamos para que tus partidas tengan una duración razonable, ni muy cortas ni muy largas. Pero si tu grupo de juego está formado por personas a las que les gusta pensar mucho sus jugadas, o bien ya le has cogido el truco al juego, ¡acuerda un número diferente de fichas de Maestría al principio de la partida para hacerlas tan cortas o largas como queráis!*



Ejemplo: Soralla fue la Jugadora inicial de una partida de 4 jugadores, y acaba de terminar su turno tras coger la quinta ficha de Maestría del montón de la "cuenta atrás" (su segunda ficha), dejando sólo 1 ficha en el montón. Ahora es el turno de David, que logra obtener la última ficha de Maestría del montón de la "cuenta atrás", lo que provoca el final de la partida. José y Ana dispondrán cada uno de un último turno, y entonces la partida acabará. José juega a continuación, pero no consigue ganar ninguna ficha de Maestría en este turno. Durante su turno, Ana logra ganar 1 ficha de Maestría por conseguir al menos 3 Pociones del mismo tipo, y otra ficha más por conseguir al menos 5 tipos de Poción diferentes. Como el montón de la "cuenta atrás" se ha agotado y no tiene más fichas de Maestría, Ana coge las fichas que ha ganado de la reserva general. Al final del turno de Ana, la partida termina, y ya sólo queda calcular las puntuaciones finales.

## ❖ FINAL DE LA PARTIDA ❖

*(Calculatio finalis puntibus)*

Recuerda que, durante la preparación de la partida, se apartaron un número de fichas de Maestría para formar el **montón de la "cuenta atrás"** (consulta la tabla de la derecha). Si, al final del turno de cualquier jugador, **alguien coge la última de las fichas** del montón de la "cuenta atrás", **dará comienzo el final de la partida**. El final de la partida **también dará comienzo** si, al final del turno de cualquier jugador, **no quedan más piezas de Poción** disponibles.

El juego continúa, en sentido de las agujas del reloj, hasta que el jugador sentado a la **derecha** del Jugador inicial termina su turno (así todos los jugadores habrán jugado el mismo número de turnos). Incluso si ya se han ganado todas las fichas de Maestría del montón de la "cuenta atrás", **los jugadores todavía podrán seguir obteniendo más de la reserva general**.

Después, todos los jugadores proceden a sumar los puntos de victoria que les proporcionan las piezas de Poción que hayan completado y las fichas de Maestría que hayan recibido durante la partida. A ese total se le deben restar 2 puntos de victoria por cada ficha de Ayuda del profesor adquirida.

¡El jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador!

En caso de empate, todos los jugadores empatados, comenzando por el Jugador inicial, cogen 1 canica del Dispensador intentando desencadenar una Explosión. El jugador que consigue **más** canicas de esta manera será el ganador.



EDGE

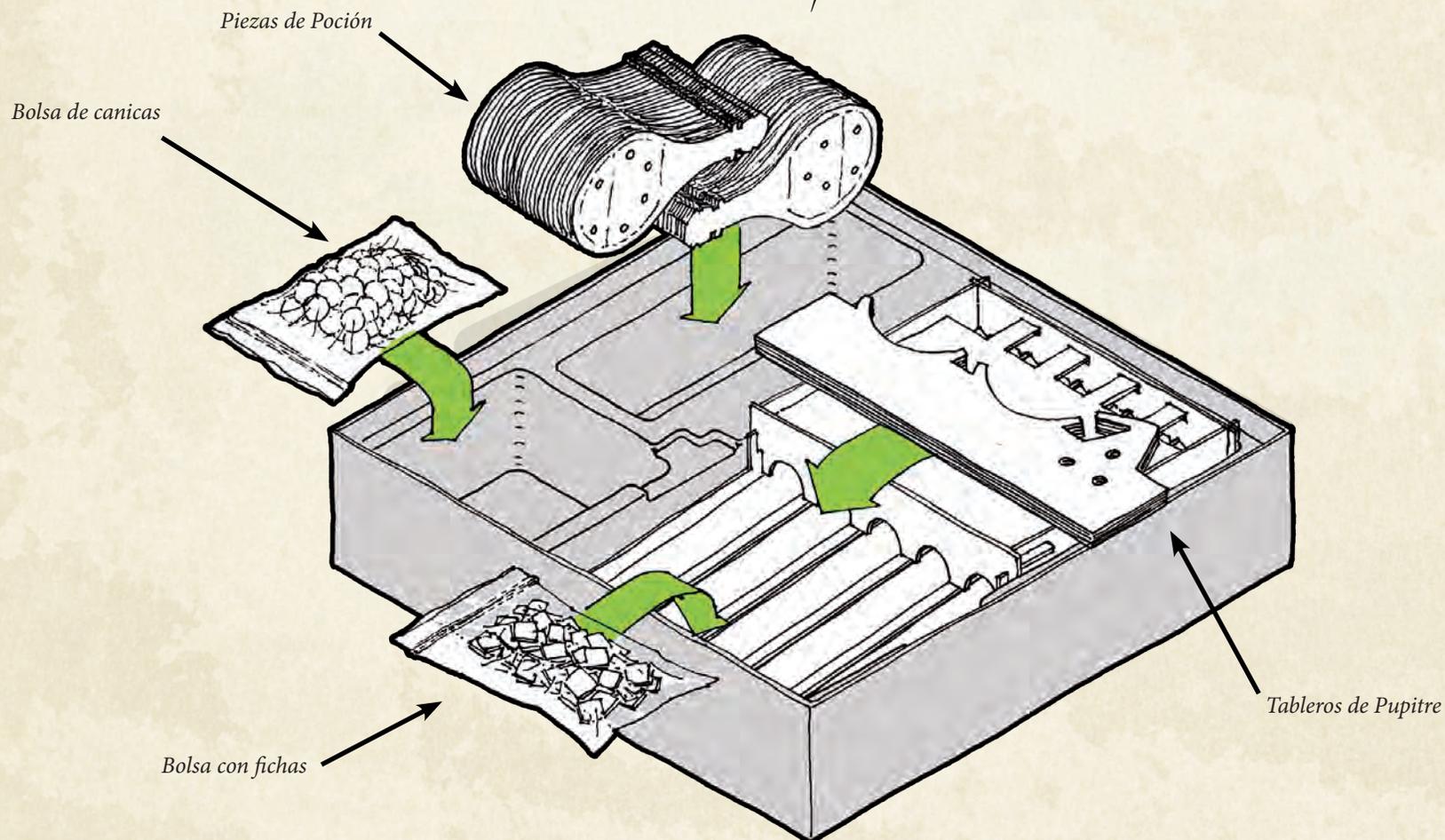


Más información en  
[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

© 2017 Horrible Games. Horrible Games, Potion Explosion, y todos sus logos son marcas registradas de Horrible Games, todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

# \* CÓMO GUARDAR EL JUEGO ORDENADAMENTE EN SU CAJA \*

*(Evitum horribilis follonibus)*



## \* CRÉDITOS \*

*(Riconoscentium laboribus)*

**Diseño:** Lorenzo Silva, Andrea Crespi y Stefano Castelli

**Ilustraciones:** Giulia Ghigini

**Diseño gráfico:** Heiko Günther

**Dirección de arte:** Lorenzo Silva

**Desarrollo:** Andrea Crespi y Lorenzo Silva

**Dirección de proyecto:** Alessandro Prà

**Dirección de producción:** Lorenzo Silva

**Reglas en inglés:** Alessandro Prà y William Niebling

**Traducción:** Moisés Busanya

**Editor:** Jose M. Rey

**Agradecimientos especiales:** Albedus Puntobajus, 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, Daniele 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 Vallese, 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 Pinchirolì, 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, ¡y a muchos, muchos más!



# ☼ LISTA DE EFECTOS MÁGICOS ☼

*(De potionis efectibus)*



## POCIÓN DE LA SABIDURÍA



Coge un Ingrediente del Dispensador a tu elección.  
No se desencadenan Explosiones.

*Nada está fuera de tu alcance si te lo propones.*



## ELIXIR DEL AMOR CIEGO

Roba todos los Ingredientes de la Reserva de un adversario.

*¿Para qué molestarse en robar si sólo necesitas dar rienda suelta a tu deslumbrante encanto?*

## POCIÓN DE LA ATRACCIÓN MAGNÉTICA



Coge 2 Ingredientes de diferente color que se encuentren adyacentes en una pista de la rampa del Dispensador. No se desencadenan Explosiones.

*Creo que no es esto a lo que se referían cuando decían "personalidad magnética".*



## POCIÓN DE LA DICHA PRISMÁTICA

Puedes poner todos los Ingredientes de tu Reserva en cualquier agujero de tus Pociones incompletas, independientemente del color que tengan.

*¿Canicas? ¿Colores? A quién le importa... ¡dale caña!*

## LAVA ABISAL



Coge 1 Ingrediente de cada color de la fila inferior de las pistas de la rampa del Dispensador. Sólo puedes coger 1 Ingrediente de cada pista.

*A eso le llamo "hacer algo porque no me queda otro remedio".*

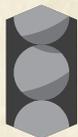


## ARENAS DEL TIEMPO

Activa de nuevo el efecto de una Poción que ya hayas bebido.

*Siempre podemos aprender de nuestros errores... ¡pero es mejor volver a disfrutar de las jugadas maestras!*

## BÁLSAMO DE LA ABSOLUTA PEGAJOSIDAD



Coge 2 o más Ingredientes del mismo color que se encuentren adyacentes en una misma pista de la rampa del Dispensador. No se desencadenan Explosiones.

*¡Esta cosa es más pegadiza que la melaza!*

*El problema es... ¿cómo diablos te despegas?*



## FILTRO DE LA PIROMANCIA

Devuelve al depósito del Dispensador hasta 5 Ingredientes del mismo color que se encuentren en una misma pista de la rampa del Dispensador. No se desencadenan Explosiones.

*No es una jugada precisa, pero sí muy poderosa.*