

Potion House™

REGLAS



Frédéric Lamy
Lisa Guisquier

CONTENIDO

1 Varita mágica

4 Tapas de contenedor

5 Cartas de bolsa
(cada una con 4 espacios
para fichas de poción)

40 Cartas de ingredientes

40 Fichas de ingredientes

40 Fichas de poción
(20 con un 2 en una cara
y un 3 en la otra;
20 con un 4 y un 5)

Hoy es el gran día para los aprendices de la bruja Nécrochu. Por fin se ha ido de vacaciones y ha dejado su taller al cuidado del hechicero más brillante entre vosotros.

¡Empieza el juego!

Pero es difícil encontrar los ingredientes que necesitas entre tanto desorden.

Prepara tus recetas y tu varita mágica y registra todo el ático de arriba abajo.

No pierdas de vista lo que hacen tus oponentes y podrás preparar tus pociones lo más rápidamente posible.

OBJETIVO DEL JUEGO

Demostrar ser el mejor aprendiz de la bruja y ganar así la partida. Para ello deberás encontrar en el ático de su taller los ingredientes necesarios para preparar tus pociones y llenar con ellas tu bolsa de hechicero.



- 6** La última persona que haya visto una película sobre magia será la primera en jugar y cogerá la varita mágica.

Después de coger las cartas de ingredientes, las mira y las coloca delante de él boca abajo.

Esos son los ingredientes que deberá encontrar para completar su poción.

Contra más ingredientes tenga su poción, más difícil será completarla, pero también ganará más puntos si lo consigue.

Importante: cada vez que cojas cartas de ingredientes, debes decir cuántas cartas vas a coger antes de coger la primera.

¡El juego puede empezar!



CÓMO JUGAR



La partida se juega por turnos que van pasando en sentido horario. En tu turno, coge la varita mágica y escoge qué acción quieres realizar entre las dos siguientes:

Buscar en el ático ○ Preparar una poción

1 Buscar en el ático

Puedes buscar los ingredientes de tus cartas mirando en uno de los 4 contenedores del ático.

Para buscar, debes seguir siempre las 5 reglas de Nécrochu:

- En cada turno solo puedes mirar dentro de un contenedor. Para hacerlo, levanta su tapa.
- Puedes mirar las fichas de ingredientes del contenedor que hayas escogido tanto como quieras pero solo puedes moverlas utilizando un dedo y en ningún caso puedes sacarlas de él.
- Los otros hechiceros pueden mirar los ingredientes del contenedor que estás inspeccionando pero no pueden tocar las fichas de ingredientes.
- No puedes impedir a los otros hechiceros que vean los ingredientes del contenedor que estás inspeccionando.
- Al acabar de mirar los ingredientes, debes tapar de nuevo el contenedor.

NOTA: las fichas de ingredientes no deben sacarse de sus contenedores en ningún momento del juego.



2 Preparar una poción

Cuando creas que ya sabes dónde se encuentran todas las fichas de ingredientes de tus cartas, puedes intentar preparar tu poción siguiendo estos pasos:

- 1 Pon todas tus cartas de ingredientes boca arriba sobre la mesa.
- 2 Usando la varita mágica, indica en qué contenedor crees que se encuentra uno de los ingredientes de tus cartas.
- 3 Coloca la carta de ingrediente correspondiente al lado del contenedor donde crees que se encuentra almacenado.



Cuando hayas colocado todas tus cartas al lado de los contenedores correspondientes, destapa uno de los contenedores en los que colocaste alguna carta y comprueba si realmente contiene esos ingredientes.

Si el ingrediente se encuentra en él, descarta la carta, vuelve a tapar el contenedor y comprueba el siguiente.

Ten cuidado, si destapas un contenedor que no contiene el ingrediente indicado por la carta, deberás dejar de buscar y la preparación de tu poción habrá fallado.

RECUERDA: Las fichas de ingredientes no deben sacarse de los contenedores en ningún momento.

Si encuentras todos tus ingredientes en los contenedores correspondientes habrás conseguido preparar tu poción:

- Coge la ficha de poción con el número de ingredientes que has usado para prepararla y colócala en uno de los espacios vacíos de tu carta de bolsa.

- Coloca las cartas de ingredientes que has usado en la pila de descarte boca arriba al lado de la pila de robo.

Si los cuatro espacios de tu carta de bolsa no están llenos todavía, coge entre 2 y 5 nuevas cartas de ingredientes.

Si no encuentras un ingrediente, habrás fallado al intentar preparar tu poción. Coloca todas tus cartas de ingredientes en la pila de descarte y coge entre 2 y 5 nuevas cartas de ingrediente para intentar preparar una nueva poción.

NOTA: si la pila de robo se agota, baraja la pila de descarte y forma una nueva pila de robo.

Una vez realizada tu acción, el turno pasa al siguiente hechicero.



FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando un hechicero coloca su cuarta ficha de poción en su carta de bolsa. Entonces, se acaba la ronda para que todos jueguen el mismo número de turnos y se cuentan los puntos.

Para saber quién ha ganado, cada jugador suma los puntos de las fichas de poción que ha conseguido.

¡El hechicero o hechicera con más puntos gana el juego y será el encargado del taller de pociones durante las vacaciones de Nécrochu!

Si hay un empate, gana el hechicero que tenga el mismo número de puntos pero con menos pociones hechas.

Si se mantiene el empate, los hechiceros comparten la victoria.

En este caso, el primer hechicero ha conseguido 11 puntos ($5+3+3$) y el segundo 10 puntos ($2+2+4+2$). Así, el primer hechicero es el ganador.

