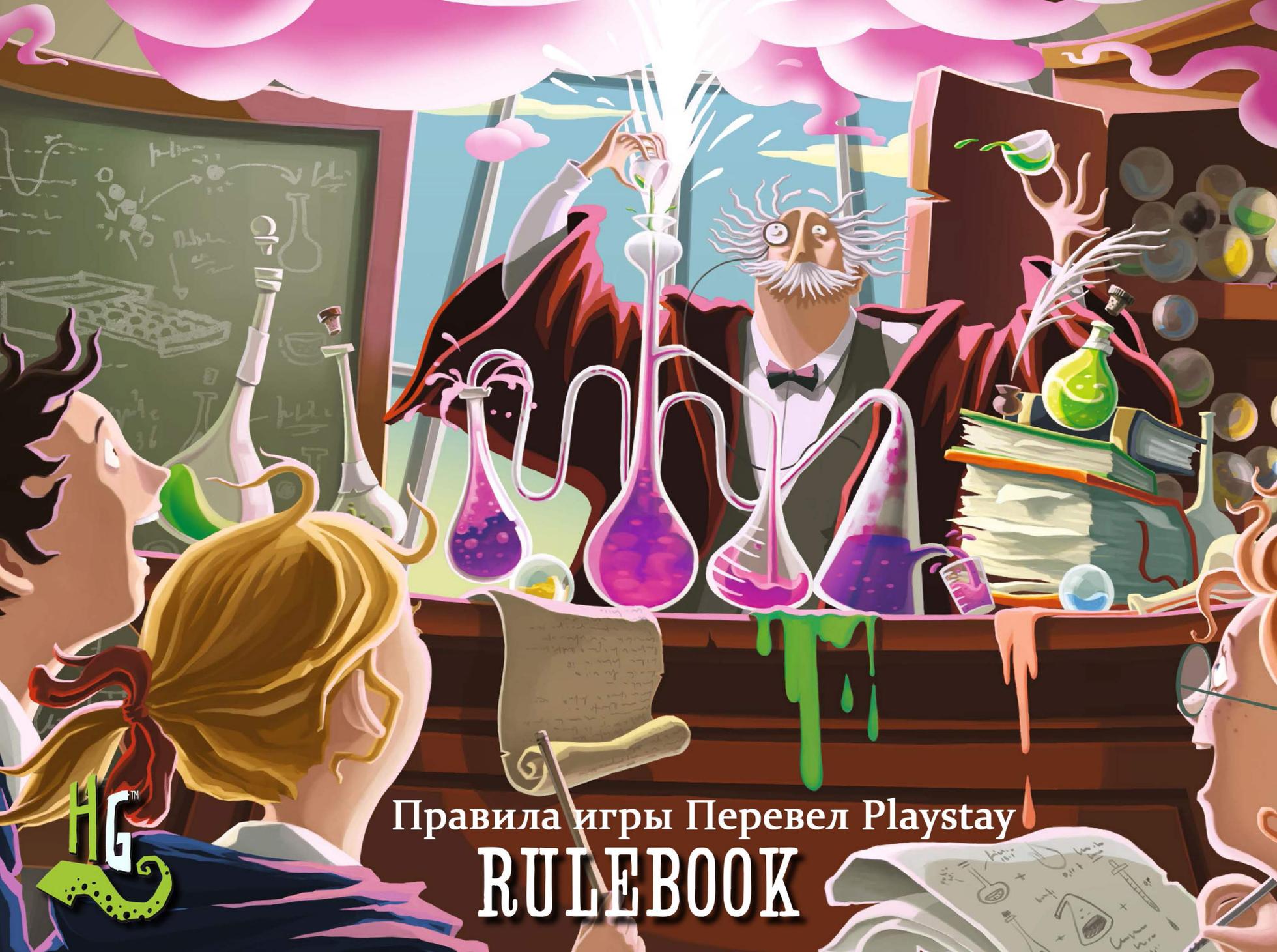


POTION EXPLOSION



Правила игры Перевел Playstay

RULEBOOK



✧ Легендарные ингредиенты ✧



Слезы единорога

Это чистейшая жидкость, известная в магическом мире. Просто используйте несколько капель, чтобы создать очень мощные магические эффекты.

Получить эти слезы очень легко! Единороги всегда в депрессии. Найдите одного и посмейтесь над его рогом, чтоб увидеть водопад слез. Берите с собой огромную бочку.



Дыхание дракона



Токсичные газы, выдыхаемые этими страшными рептилиями, часто используются из-за их высокой магической реакции. Осторожно, никогда, никогда не вдыхайте эти газы!

Для получения дыхания дракона, завяжите его нос, пока дракон не разозлится очень сильно. Соберите дыхание в колбу. Убегайте, прежде чем он испепелит вас.



Слизь людоеда

Это чрезвычайно вязкое вещество, используемое для усиления соединений, в противном случае слишком неустойчивое. Всегда используйте маску при использовании слизи.

Болотные людоеды часто простывают. Идите к болоту. Возьмите с собой большую коробку бумажных салфеток. Ожидайте чихание. Не рекомендуется для слабых желудком.



Пыльца феи



Очень мощный ингредиент. Используется для непослушных детей, отказывающихся расти, а также для похищения детей и введения их в заблуждение. *Поймайте фею и аккуратно расчешите ее волосы небольшим гребнем. Избегайте счастливых мыслей, иначе вы можете в мгновение разбиться о потолок.*

POTION EXPLOSION

Игра о создании зелий для 2-4 студентов волшебников

Книга правил

Уважаемые студенты,

Вот и закончился этот год. Ваш последний год в Волшебной Академии для ведьм и волшебников подошел к концу, и настало время для последнего Экзамена!

Как всегда, правила те же: Возьмите ингредиенты из дозатора в лаборатории, чтобы завершить свои зелья. Не забывайте об их взрывоопасности, это может быть полезно! Использование, изготовленных зелий, во время этого экзамена не только допускается, но и поощряется! Используйте их с умом, чтобы работать быстрее и лучше, и тогда вы докажете свое звание ведьмы или волшебника. Когда будет выдано достаточное количество наград, экзамен закончится. Однако следует помнить, что для того, чтобы выиграть награду студента года, вы должны сварить самые сложные (и ценные) зелья!

Удачи!

Компоненты

1 Дозатор
(Собирается из нескольких частей)



80 шариков Ингредиентов
(4-х цветов, 20 шариков каждого цвета; небольшой мешочек с запасными шариками, на случай повреждения)



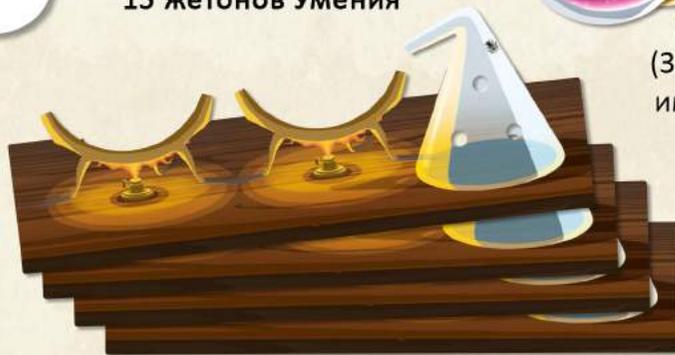
15 жетонов Умения



64 тайла Зелий 8 типов
(Зелья одного и того же типа имеют одинаковый символ)



21 жетон Помощи



4 планшета Стола



1 жетон Первого игрока

✧ Описание игры ✧

Для того, чтобы сварить ваши зелья, берите **один шарик ингредиента** из **дозатора** каждый ход. Если при этом шарики одного и того же цвета **сталкиваются**, то они **взрываются** (возьмите их тоже)! Создавая **крупные взрывы**, вы будете **быстрее варить** ваши зелья!

Каждому рецепту зелья может потребоваться **от 4 до 7 ингредиентов**. Они представлены отверстиями на тайле Зелья. Положите шарики **требуемого цвета** на тайл Зелья. Когда все отверстия будут заполнены шариками соответствующего цвета, Зелье будет завершено.

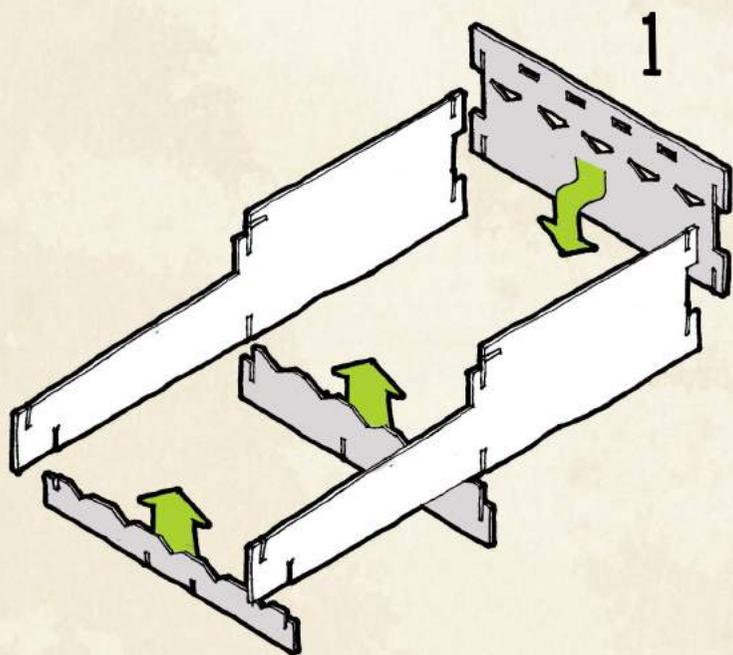
Каждое зелье приносит **определенное количество очков**, которое зависит от **количества ингредиентов**, необходимых для ее завершения, и **магической силы**, которую оно представляет.

Когда игрок завершает **3 Зелья одинаковой силы**, или **5 зелий с 5 разными силами**, он получает **жетон умения**, который приносит **4 очка**.

Когда игроки будут награждены необходимым количеством жетонов умения, игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством очков, становится победителем.

✧ Инструкция по сборке дозатора ✧

Осторожно отсоедините детали. Затем соберите дозатор, как показано на рисунке ниже.



Этот прибор был разработан и тщательно проверен вашим предшественником ... и это ваш профессор! Я горжусь этими приятными дугообразными формами. Разве они не красивы?



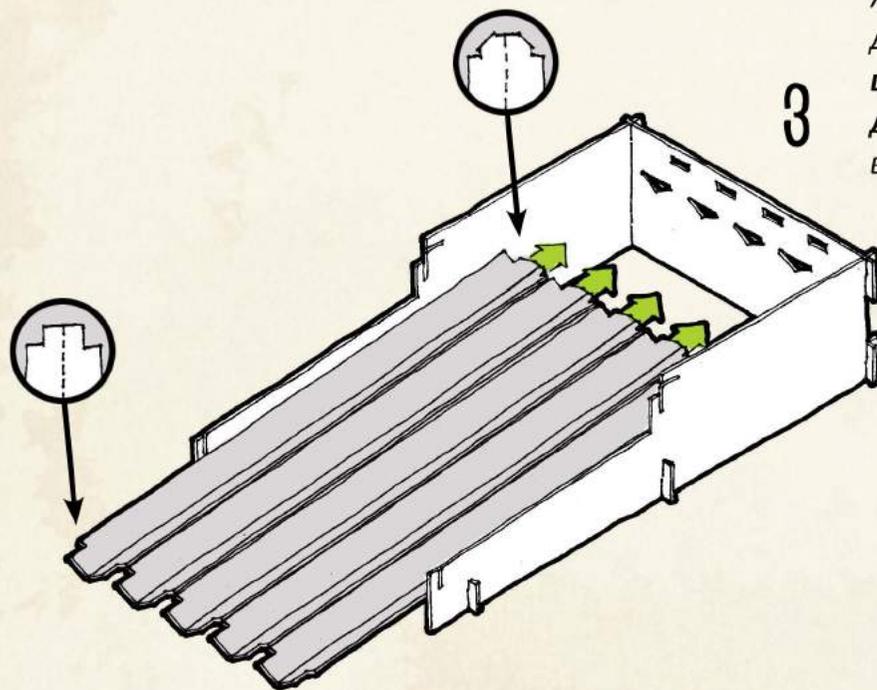
Примечание: самые верхние вырезы на двух изображенных частях должны быть пустыми в конце этого этапа. Они будут использоваться позже в процессе сборки.



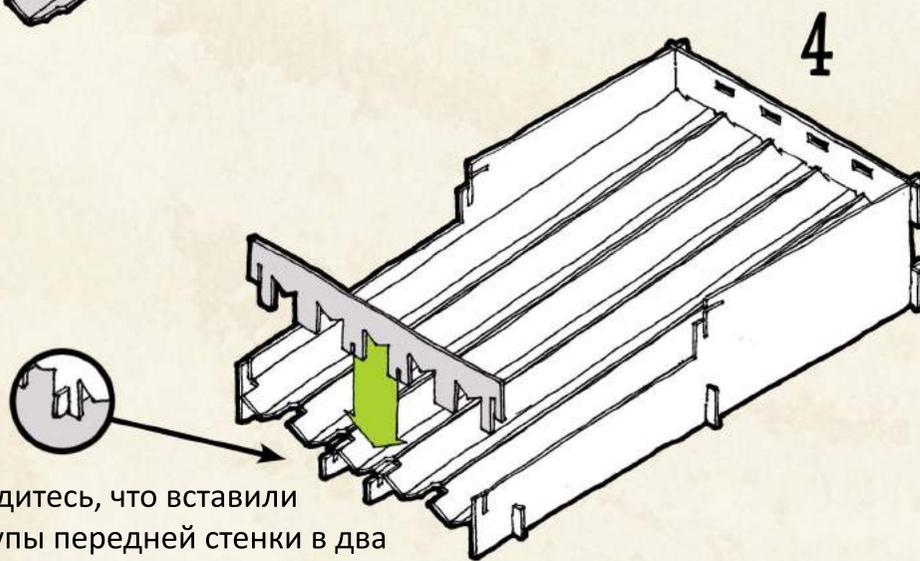
После сборки, Дозатор органично впишется в коробку с игрой. Таким образом, вам не нужно будет разбирать его, когда-либо. Как удобно! Добро пожаловать!



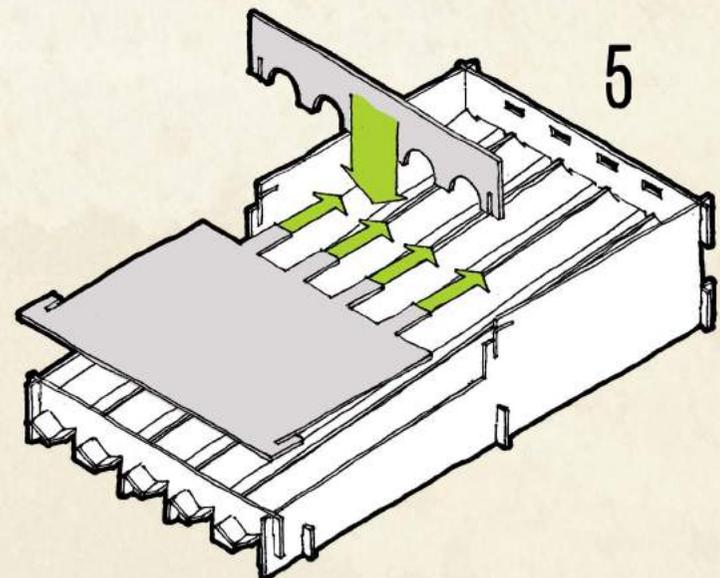
Я бы подсказал, что нижняя сторона дорожек для шариков окрашена в черный цвет, а верхняя часть окрашена под дерево, но это было бы оскорблением вашего интеллекта, не так ли?



Примечание: Когда вы будете собирать дорожки для шариков, обязательно сгибайте их очень хорошо. Если вы этого не сделаете, шарики будут выскакивать из дорожек во время игры. После этого вы можете задать им правильный угол и вставить их в заднюю стенку.



Примечание: убедитесь, что вставили внутренние выступы передней стенки в два выреза, оставшихся свободными во время шага 2.



Я ни в коем случае не хочу оскорбить самых умных среди вас, но крышка должна быть вставлена перед стенкой с дугами. Но я уверен, Вы уже поняли это сами.

☀ Подготовка игры ☀

1. Каждый игрок получает **планшет стола** и помещает его перед собой, оставляя место выше и ниже планшета.

2. Игрок, который совсем недавно готовил напиток, является первым игроком и получает **жетон первого игрока**. Это просто напоминание: жетон не передается в течении игры. Игроки играют по очереди, по часовой стрелке.

3. Возьмите все **тайлы Зелий** и удалите 2 из 8 **типов зелий**, или случайным образом или по выбору, и положите их обратно в коробку (они не будут использоваться в этой игре).

*Для ваших первых игр, я предлагаю вам удалить **Бальзам неподвижности** и **Зелье лавы**. Только самые талантливые волшебники обладают необходимым опытом, чтобы справиться с ними!*



4. Из оставшихся 6 видов тайлов Зелий, возьмите 2 случайных **стартовых тайла** (отмеченных символом ★) для каждого игрока, и выложите их на середину стола, стороной с рецептом (одна серая лента) вверх. Начиная с первого игрока и далее **по часовой стрелке**, каждый игрок берет **один тайл** стартовых Зелий. Когда все игроки взяли по 1 тайлу Зелья, каждый игрок берет **второй стартовый тайл** Зелья, начиная с последнего игрока и далее **против часовой стрелки**.

5. Каждый игрок ставит 2 своих стартовых тайла Зелий, рецептом вверх, на две горелки на их планшетах стола. Это будет их **место варки**.

6. После того, как все игроки выбрали свои стартовые тайлы Зелий, перемешайте все вместе оставшиеся тайлы и разделите их на 5 стопок, **стороной с рецептом вверх**.

7. Поместите все **шарики ингредиентов** в приемник **дозатора**, и убедитесь, что они катятся вниз, чтобы полностью заполнить 5 дорожек (см. наполнение дозатора, стр. 9).

8. Поместите все **жетоны Помощи** и **жетоны Умений** возле дозатора. Поместите некоторые из жетонов Умений в стопку **"обратного отсчета"** (см. конец игры, стр. 10). Количество жетонов Умений, которые будут помещаться в эту стопку, зависит от количества игроков (см. таблицу ниже):

Количество игроков	Обратный отсчет
2	4 жетона Умений
3	5 жетонов Умений
4	6 жетонов Умений

Вы готовы начинать!

✧ Ход игры ✧

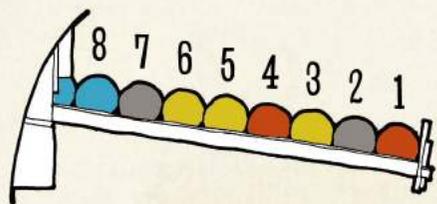


Привет, я профессор. Я много говорю. Но, по-моему, это полезная информация, поэтому читайте ее. Хорошо?

Игра **Potion Explosion** длится несколько ходов. Игроки ходят по очереди **по часовой стрелке**. Во время своего хода, вы **должны** выбрать и **взять 1 шарик ингредиента из дозатора**. Это может вызвать **один или несколько Взрывов**. Кроме того, в любой момент во время вашего хода, вы можете **выпить** одно или несколько **завершенных зелий** и / или попросить **помощь от Профессора**.

Взять ингредиент

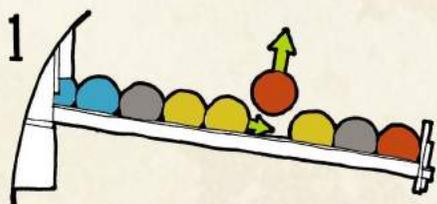
Как было описано выше, чтобы **взять** ингредиент из дозатора, вы просто должны выбрать и **взять один шарик**. Вы можете свободно выбрать любой шарик, который **виден** в дозаторе, за исключением 9-го шарика на каждой дорожке (см. рисунок слева). **Это обязательное действие каждый ваш ход.**



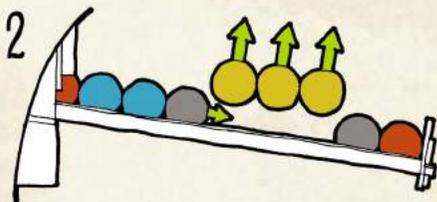
Создание взрыва

Как вы можете легко представить себе, когда шарик ингредиента удаляется с дорожки, все шарики над ним **скатываются вниз**, чтобы заполнить пустоту. При этом может произойти **взрыв!** Если два шарика ингредиента **одинакового цвета** сталкиваются, они **взрываются**. Когда два ингредиента **взрываются**, **все ингредиенты этого цвета**, соединенные с ними, тоже **взрываются**. Вы забираете себе все взорвавшиеся ингредиенты, так же, как тот, который вы взяли в начале хода из дозатора.

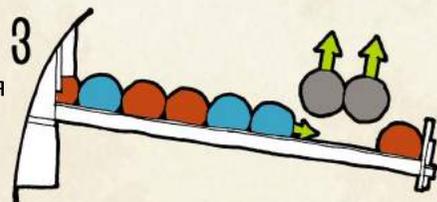
Берется красный шарик и начинается цепная реакция.



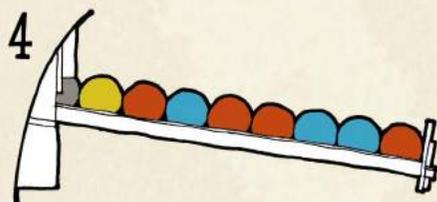
Три желтых шарика сталкиваются (и взрываются). Все они забираются.



Далее, два черных шарика сталкиваются и взрываются. Они также забираются.



Больше нет сталкивающихся шариков одинакового цвета. Цепная реакция прекращается.



Не все студенты сразу замечают, что если есть три или более соединенных шариков того же цвета, а вы берете один из них, из середины, вы по-прежнему вызываете взрыв, заставляя другие сталкиваться! Это довольно грамотный шаг, вы не думаете?



Если после удаления всех взрывающихся ингредиентов, существует еще один конфликт между шариками **одинакового цвета**, это новое столкновение вызовет **другой взрыв**, и вы также забираете все эти взорвавшиеся ингредиенты. Если, после этого, произойдет **другое столкновение** между шариками **одинакового цвета**, то снова будет уже **третий взрыв** и т.д. (см пример слева).

*Обратите внимание, что эти два голубых шарика ингредиентов в последнем примере, даже несмотря на участие в столкновении, **не взрываются**. Взрыв происходит только тогда, когда два или более шариков **одного и того же цвета** сталкиваются **друг с другом**. Кроме того, если вы вызываете особенно большую цепь взрывов, одна или несколько дорожек могут оказаться частично пустыми. Это не является проблемой.*



Небольшая помощь от профессора

В любой момент во время вашего хода (и только один раз за ход), до или после **обязательного выбора**, вы можете попросить **небольшую помощь от профессора**. Возьмите жетон Помощи и 1 шарик ингредиента из дозатора на ваш выбор.

Когда вы берете шарик ингредиента, используя небольшую помощь от профессора, вы **не можете вызвать взрыв**, даже если вы столкнете 2 шарика одинакового цвета.

За каждый жетон Помощи вы теряете 2 очка в конце игры.

Использование ингредиентов

После получения ингредиентов, либо обычным **обязательным способом**, либо после **небольшой помощи от профессора**, либо с помощью **выпитого зелья** (см. Выпить зелье, стр.9), вы будете иметь несколько шариков в руке. Чтобы использовать их, у вас есть следующие действия:

* Во-первых, вы **должны** поместить любые ингредиенты из вашей руки на соответствующие пустые отверстия такого-же цвета на любом тайле Зелья на вашем планшете стола, если это возможно (желтый шарик идет на желтое отверстие и т.д.). После того, как ингредиент был помещен на тайл Зелья, он **не может быть перемещен**, пока зелье не будет закончено.

* Если у вас есть шарики ингредиентов, которые вы не можете поместить на любой тайл Зелья на вашем столе, вы **можете** поместить эти ингредиенты в колбу на вашем планшете. Это ваш **запас ингредиентов**. Во время вашего хода, вы можете свободно перемещать ингредиенты между вашим запасом и вашей рукой.

Запас ингредиентов может содержать **только 3 ингредиента** одновременно. Вы можете держать ингредиенты в руке только **до конца своего хода** (см. Конец хода, стр. 9).



Само собой разумеется, что, после того, как вы закончили свой ход, вы не можете перемещать ингредиенты из вашего запаса, до начала вашего следующего хода.

Создание зелья

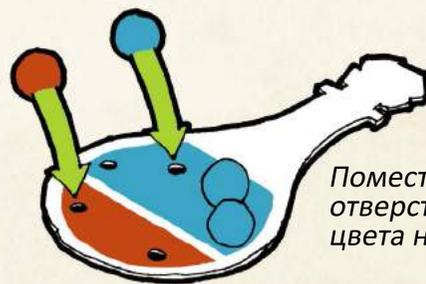
Когда все отверстия тайла Зелья будут заполнены ингредиентами, Зелье будет **завершено**. Поместите все шарики из Зелья обратно в приемник (см. Наполнение дозатора, стр. 9), а затем переверните тайл Зелья на другую сторону, рецептом вниз (стороной законченного зелья вверх) и переместите зелье в область ниже вашего планшета стола. Это **область готовых зелий**.

Зелье приносит **определенное количество очков** в конце игры (как показано на тайле), и также зелье можно выпить, чтобы активировать специальный одноразовый магический эффект (см. Выпить зелье, стр. 9).



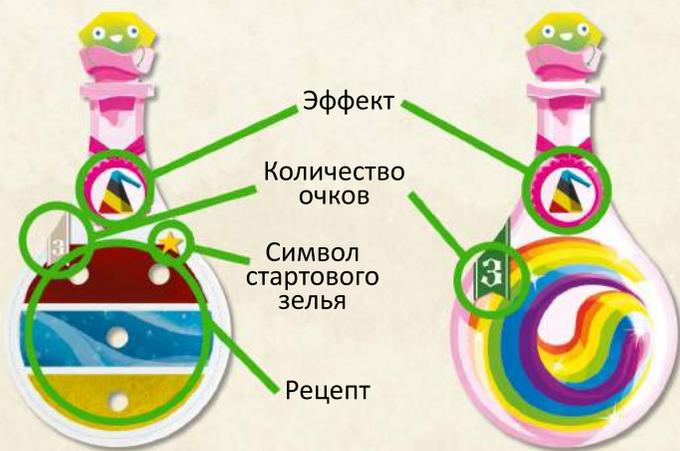
Жетон Помощи

Лучше попросите моей небольшой помощи, прежде чем выполнить обязательное получение ингредиента. Если вы это сделаете с умом, вы сможете создать идеальные условия, чтобы вызвать огромную цепную реакцию!!!



Поместите шарики на отверстия соответствующего цвета на вашем зелье.

Пример: игрок имеет 7 шариков в руке, 4 красных и 3 черных. У него есть 2 синих шарика в запасе, оставшиеся с прошлого хода. Он помещает 4 красных шарика и 1 синий шарик, взятый из запаса, на зелья на его столе. Он хочет оставить все черные шарики, поэтому он берет другой синий шарик из запаса в свою руку и помещает 3 черных шарика в свой резерв. Затем он заканчивает свой ход, и сбрасывает синий шарик обратно в дозатор.



Тайл Зелья на стороне Рецепта

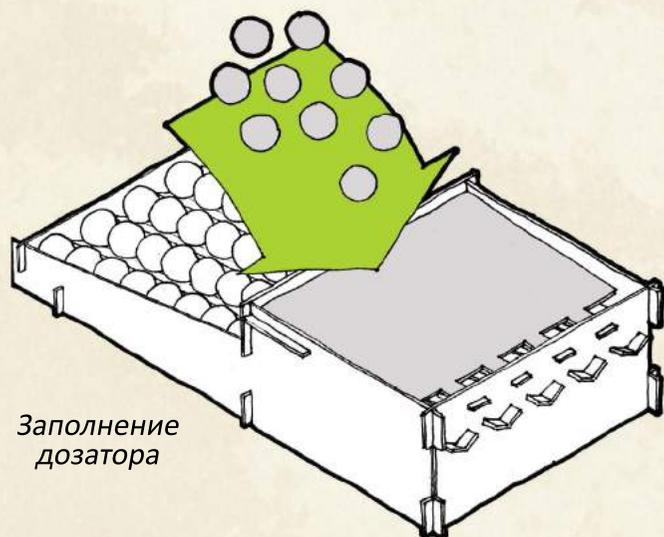
Тот же самый тайл на стороне законченного зелья.

Завершенное
зелье



То же самое
зелье, после
того, как будет
выпито

Вы можете пить зелье сразу, как только его закончите, если захотите. Этот экзамен направлен на то, чтобы вы доказали свою ценность, как волшебник, а не просто проверить ваши теоретические знания. Эффективное использование плодов вашего труда и превращение его в свою пользу, является одним из важнейших навыков!



Заполнение
дозатора



Вы всегда будете иметь 2 тайла Зелий на вашем планшете в начале каждого хода, и вы не сможете завершить более 2 зелий за один ход. Ха!

Выпить зелье

В любое время вашего хода, вы можете выпить одно или несколько завершенных вами зелий, чтобы **активировать магические эффекты**. Каждое Зелье является одноразовым: когда зелье было выпито, его нельзя выпить снова.

Для того, чтобы показать, что вы использовали зелье, просто переверните его вверх дном. Теперь вы можете применить его эффекты.

При использовании зелья для получения шариков из дозатора, вы **никогда не вызываете взрыв**, так как взрыв может быть вызван **только** при выполнении **обязательного получения шарика** в начале хода. Таким же образом, вы не вызываете взрыв, если используете небольшую помощь от профессора.

После использования зелья вы **не теряете** этот тайл зелья: оно по-прежнему считается завершенным зельем, и так же принесет очки в конце игры.

Заполнение дозатора

Когда вы должны вернуть шарики ингредиентов в дозатор, вы должны следовать небольшим правилам:

- * Произвольно катите шарики по приемнику. **Не пытайтесь направлять** их в отверстие какой-либо конкретной дорожки.
- * **Заполните все дорожки, если это возможно**. Если один или несколько шариков окажутся поверх других шариков (то есть дорожка уже будет заполнена), **переместите их в свободные отверстия ближайших дорожек**.

Конец хода

После того, как вы выполнили обязательное получение шарика в начале хода, попросили небольшой помощи от профессора, при желании выпили Зелья, **ваш ход заканчивается**; выполните следующие действия в указанном порядке:

- * Если у вас есть шарики в руке и ваш запас ингредиентов уже полный, вы **должны** сбросить их обратно в приемник дозатора.
- * Если у вас меньше 2 тайлов Зелий на вашем планшете, вы должны **выбрать и взять верхние зелья любой из 5 имеющихся стопок** и разместить их на горелки вашего планшета. **Примечание: вы не можете перемещать ингредиенты из вашего запаса на полученные тайлы Зелий**, потому что вы уже закончили свой ход.
- * Проверьте, может быть вы заработали один или несколько **жетонов Умений** (см. Жетоны умений, стр. 10).
- * Проверьте, может быть вы инициировали **окончание игры** (см. Конец игры, стр. 10).

✧ Жетоны Умений ✧

Жетоны Умений - это специальные награды для особо талантливых студентов ... которые изучили конкретный тип Зелья, или которые могут варить много разных зелий!

Всякий раз, когда игрок завершает **3-е зелье одного и того же типа** (то есть, с одинаковым эффектом) и / или **5 зелий разных типов** (то есть, зелья с 5-ю различными эффектами), то этот игрок автоматически получает жетон Умения из стопки "Обратного отсчета" (или из общего запаса, если стопка "Обратного отсчета" пуста). Каждый жетон Умения принесет 4 очка в конце игры.



Жетон умения

Я не должен был говорить про это, но ... лучше скажу, чем потом сожалеть: вам не нужно "создавать наборы тайлов Зелий и тратить их на получение жетонов Умений. Просто в момент, когда вы закончите 3-е зелье одинакового типа, вы получите жетон. В момент, когда вы закончите 5-ый вид Зелья, вы получите жетон.



Количество игроков	Обратный отсчет
2	4 жетона Умений
3	5 жетонов Умений
4	6 жетонов Умений

Мы предлагаем это количество жетонов Умений, чтобы игры длились разумное количество времени (не слишком коротко, не слишком долго). Но если вы играете с очень медлительными или долго думающими игроками, или если вы чувствуете себя достаточно уверенно в игре, то можете свободно договориться о другом количестве жетонов при подготовке игры, если вы хотите играть в более короткие или длинные игры!



Пример: Играют четверо. Хайко был первым игроком в начале игры, и только что закончил свой ход, взяв 5-ый жетон Умения из стопки "Обратного отсчета", это его второй жетон Умения. Теперь настала очередь Дэвида. Он зарабатывает последний жетон Умения из стопки "Обратного отсчета", активируя окончание игры. Хосе и Анна имеют по последнему ходу, затем игра закончится. Хосе играет, но не зарабатывает жетон в свой ход. Анна в свой ход получает жетон Умения за 3 зелья одного типа и жетон за 5 зелий разных типов. Поскольку стопка "Обратного отсчета" пуста, она берет жетоны из общего запаса. В конце хода Анны, игра заканчивается. Игроки могут наконец, подсчитать свои окончательные очки.

✧ Конец игры ✧

Во время подготовки игры, вы поместили определенное количество жетонов умений в стопку "Обратного отсчета" (смотрите таблицу справа). Если в конце хода любого игрока, **был взят последний жетон Умения** из стопки "Обратного отсчета", **срабатывает окончание игры**. Конец игры также срабатывает, если в конце хода любого игрока, **нет больше тайлов Зелий** в общем запаса.

Игра продолжается, по часовой стрелке, пока игрок **справа** от первого игрока не завершит свой ход (все игроки закончат одинаковое количество ходов во время игры). Даже если требуемое количество жетонов Умений уже получено, **игроки все еще могут заработать больше жетонов из общего запаса**, если они в состоянии сделать это.

После этого, все игроки складывают очки, полученные от всех тайлов Зелий, которые они закончили и от жетонов Умений, которые они получили, а затем снимают по 2 очка за каждый свой жетон Помощи.

Игрок с наибольшим количеством очков, становится победителем!

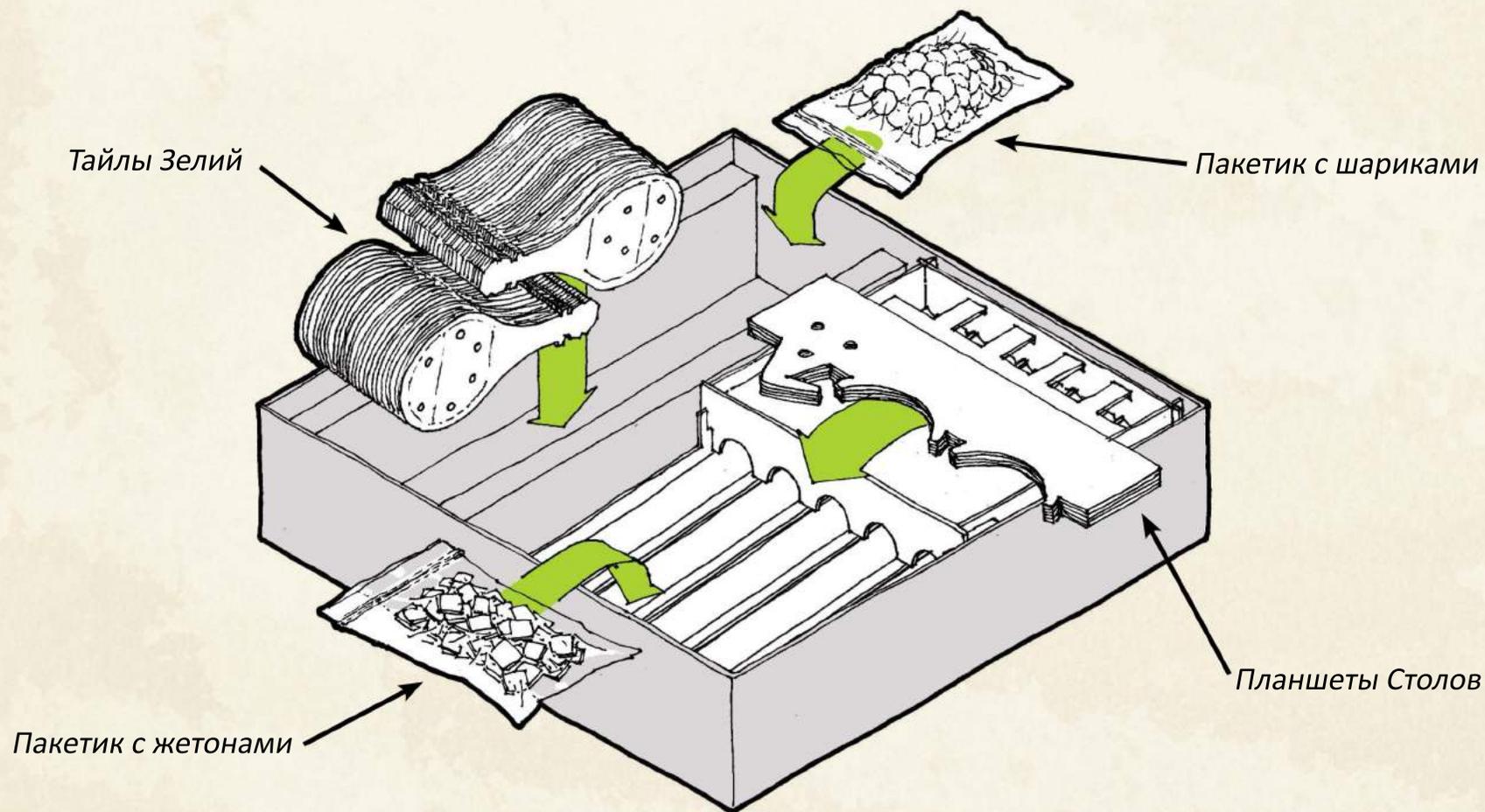
В случае ничьей, игроки (начиная с первого игрока, в порядке очереди) берут по 1 шарик из дозатора, пытаясь вызвать взрыв. Игрок, который получит наибольшее количество шариков таким образом, является победителем.



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

If you have any issues, please contact us at:
customercare@horrible-games.com

✧ Как все аккуратно поместить в коробку с игрой ✧



✧ CREDITS ✧ (*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, 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 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!*





☀ Список эффектов зелий ☀

Зелье мудрости

Возьмите один ингредиент по вашему выбору из дозатора. Взрыв не срабатывает.



Эликсир слепой любви

Украсть все ингредиенты из запаса 1 соперника.



Зелье магнитного притяжения

Возьмите 2 смежных ингредиента разных цветов с одной дорожки дозатора. Взрыв не срабатывает.



Зелье радости

Вы можете поместить все ингредиенты вашего запаса в любые отверстия ваших незаконченных зелий, независимо от их цвета.



Зелье бездны

Возьмите по 1 ингредиенту каждого цвета с крайнего ряда дозатора. Вы можете брать только 1 ингредиент с каждой дорожки.



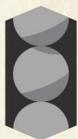
Пески времени

Повторно активируйте эффект 1 Зелья, которое вы уже использовали.



Бальзам неподвижности

Возьмите 2 или более соседних ингредиентов одного и того же цвета с одной дорожки дозатора. Взрыв не срабатывает.



Зелье лавы

Переместите до 5 ингредиентов одинакового цвета с одной дорожки дозатора, обратно в приемник. Взрыв не срабатывает.

