

WYBUCHOWA MIESZANKA



INSTRUKCJA



☼ LISTA INGREDIENCJI ☼

(*Legendis składnikum*)

🌍 ŁZY JEDNOROŻCA



Łzy jednorożca stanowią najczystszy płyn znany w świecie magii. Wystarczy użyć zaledwie kilku kropli, aby doprowadzić do katalizy bardzo potężnych efektów magicznych.

Zbieranie łez jednorożca jest dziecinnie proste! Wszystkie jednorożce cierpią na chroniczną depresję. Wystarczy przy spotkaniu jednego z nich wyśmiać jego pojedynczy róg i przygotować się na deszcz łez. Nie można zapomnieć o zabraniu ze sobą sporych rozmiarów beczki.

🔴 SMO CZY DYM



Toksyczne opary wydychane przez te straszliwe gady są często używane w alchemii ze względu na swoją wysoką reaktywność magiczną. Należy zachować szczególną ostrożność i nigdy, przenigdy ich nie wdychać!

Aby zdobyć smoczy dym, należy szturchać smoka w nos, dopóki nie zrobi się bardzo, bardzo zły. Wyprodukowany przez smoka dym należy zebrać do próbówki, a następnie wziąć nogi za pas, zanim smok spali doszczętnie osobę pobierającą dym.

🌍 OGRZA FLEGMA



Ta lepka zawiesina używana jest w celu zagęszczenia mieszanin, których konsystencja jest zbyt lotna. Podczas używania ogrzej flegmy należy zadbać o to, aby zawsze zakładać maskę ochronną

Ogry bagienne często padają ofiarą przeziębienia. W związku z tym wystarczy udać się na bagna i zabrać ze sobą dużą paczkę papierowych chusteczek. Następnie należy podążać za śladami powstałymi po kichnięciu. Nierekomendowane dla osób o słabych żołądkach.

🌟 ŁUPIEŻ WRÓŻKI



Bardzo potężna ingrediencja. Łupież wróżki jest również używany przez niezdolne dzieci, które nie wyrażają chęci, aby dorosnąć, i porywają swoich rówieśników, których następnie sprowadzają na złą drogę.

W celu pobrania ingrediencji należy złapać wróżkę i delikatnie przeczesać jej włosy małym grzebykiem. Podczas tej czynności należy unikać myślenia o przyjemnych rzeczach, inaczej można w mgnieniu oka przebić głową sufit.

Drodzy uczniowie!

Ostatni rok Waszej nauki w Akademii Magii i Szachrajstwa dla Przebiegłych Czarodziejów i Czarownic dobiega końca, nadszedł więc czas najwyższy na przeprowadzenie egzaminu końcowego!

Zasady pozostają niezmiennione – aby uwarzyć wybrane Elixiry, należy pobierać ingrediencje z podajnika w Laboratorium Elixirów. Eksplozje wywołane podczas tego procesu mogą być bardzo użyteczne! Spożywanie sporządzonych w czasie egzaminu Elixirów jest nie tylko dozwolone, ale również wysoce zalecane! Należy jednak używać ich z rozwagą, aby szybciej i skuteczniej kompletować ingrediencje. To z kolei może dowieść Waszej wartości jako przyszłych Czarodziejów i Czarownic.

Po rozdaniu wystarczającej liczby żetonów biegnie egzamin dobiegnie końca. Warto jednak zapamiętać, że aby otrzymać Nagrodę dla Najlepszego Ucznia, należy sporządzić podczas egzaminu najbardziej wymagające (oraz te najwyższej punktowane) Elixiry!

Powodzenia!

Albłędus Dumbendor
Dyrektor Akademii Magii i Szachrajstwa

☀ ZAWARTOŚĆ ☀

(Presentatio componentibus)



podajnik kulek ingrediencji
(z szufladą do przechowywania kulek ingrediencji pomiędzy rozgrywkami)



64 płytki Elixiru w 8 rodzajach
(Elixiry tego samego rodzaju mają taką samą ikonę Specjalnej Mocy Magicznej)

80 kulek ingrediencji
(w czterech kolorach, po 20 kulek w każdym z kolorów; do gry dołączono mały woreczek z zapasowymi kulkami, gdyby jakieś kulki się zapodziały)



15 żetonów biegiłości



21 żetonów drobnej pomocy



żeton pierwszego gracza



4 plansze stanowiska alchemicznego

☀ ROZGRYWKA W PIGUŁCE ☀

(Rozgrywkus chybcikus)

Aby sporządzić Elixir, należy podczas swojej tury pobrać **jedną kulkę ingrediencji** z **podajnika** i spróbować doprowadzić do sytuacji, w której ingrediencje tego samego koloru **się zderzają**, wywołując w ten sposób **Eksplozję** (dzięki temu gracz może pobrać eksplodujące ingrediencje)! Im **większa Eksplozja**, tym **szybciej można sporządzić Elixir!**

Każdy przepis wymaga **od czterech do siedmiu ingrediencji**, co zostało przedstawione na płytkach Elixiru w formie specjalnych otworów.

Kulki należy umieszczać na tych częściach płytki Elixiru, które **odpowiadają im kolorem**. Gdy wszystkie otwory zostaną zapełnione kulkami w odpowiednim kolorze, Elixir można uznać za ukończony.

Za każdy Elixir gracz otrzymuje **określoną liczbę punktów**, która zależy od **liczby ingrediencji** potrzebnych do ukończenia tego Elixiru oraz od tego, jak **silna jest Specjalna Moc Magiczna**, którą gracz aktywuje po wypiciu Elixiru.

W momencie, gdy gracz ukończy **trzy Elixiry posiadające taką samą Specjalną Moc Magiczną** albo **pięć Elixirów o pięciu różnych Specjalnych Mocach Magicznych**, otrzymuje **żeton biegiłości**, który jest wart **4 punkty**.

Po rozdaniu ustalonej liczby żetonów biegiłości gracze kończą aktualną rundę, a po rozegraniu tury ostatniego spośród nich (tj. gracza znajdującego się po prawej stronie pierwszego gracza) rozgrywka dobiega końca.

✧ PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI ✧

(Preparatio grae)

1. Każdy z graczy otrzymuje **planszę stanowiska alchemicznego**, którą powinien umieścić przed sobą w taki sposób, aby pozostawić trochę wolnego miejsca zarówno pod, jak i nad planszą.
2. Gracz, który jako ostatni przygotowywał jakikolwiek napitek, staje się pierwszym graczem i pobiera **żeton pierwszego gracza**. Gwoli ścisłości żeton pierwszego gracza nie zmienia właściciela w czasie trwania całej rozgrywki. Gracze przeprowadzają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Spośród wszystkich **plytek Elixiru** należy usunąć dwa z ośmiu **rodzajów** Elixirów w drodze losowania albo poprzez wybór. Usunięte w ten sposób płytki należy umieścić w pudełku (nie będą one wykorzystane w czasie rozgrywki).

Pozwolę sobie zasugerować, aby podczas pierwszych kilku rozgrywek odłożyć płytkę „Balsamu Szczytowej Lepkości” oraz „Filtru Manipulacji Magmatycznych”. Tylko najbardziej utalentowani spośród mistrzów alchemii posiadają wiedzę niezbędną do opanowania tych Elixirów!



4. Spośród 6 pozostałych rodzajów płytek Elixiru należy oddzielić **początkowe płytki Elixiru** oznaczone symbolem ★. Następnie każdy gracz pobiera w drodze losowania dwie z nich i umieszcza je na środku stołu z odsłoniętą stroną przepisu (jest to strona zawierająca symbol szarej wstążki). Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera spośród nich jedną początkową płytkę. Gdy każdy z graczy będzie już posiadać po jednej płytce, należy dobrać drugą początkową płytkę Elixiru w kierunku przeciwnym do kolejności (zaczynając od ostatniego gracza i kontynuując odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara).
5. Następnie każdy z graczy umieszcza swoje dwie początkowe płytki Elixiru (z odsłoniętą stroną przepisu) na dwóch palnikach Bunsena, które znajdują się na planszy stanowiska alchemicznego. Będzie ona stanowiła **obszar warzenia Elixirów**.
6. Gdy każdy z graczy wybierze swoje początkowe płytki Elixiru, pozostałe płytki Elixiru należy przetasować i podzielić na pięć osobnych stosów w taki sposób, aby **strona przepisu była odkryta**.
7. Wszystkie **kulki ingrediencji** należy umieścić w „zbiorniku” **podajnika** w taki sposób, aby kulki wypełniły w pełni wszystkie 5 torów pochylni (zob. *Uzupełnianie podajnika* na stronie 7).
8. Obok podajnika należy umieścić wszystkie **żetony drobnej pomocy** oraz **żetony bieglności**. Z określonej liczby żetonów bieglności należy utworzyć **stos odliczania** (zob. *Koniec gry* na stronie 9). Liczba żetonów bieglności w stosie odliczania zależy od liczby graczy (zgodnie z poniższą tabelką):

Liczba graczy

Stos odliczania

2

4 żetony bieglności

3

5 żetonów bieglności

4

6 żetonów bieglności

Niniejszym jesteście gotowi rozpocząć rozgrywkę!



✧ PRZEBIEG TURY ✧

(Turis explanatio)



Witajcie. Jestem Waszym profesorem. Mam w zwyczaju dużo gadać. Zwykle mówię całkiem przydatne rzeczy, więc starcie się je czytać, dobrze?

Rozgrywka w grze *Wybuchowa Mieszanka* odbywa się turowo. Gracze kolejno rozgrywają swoje tury w **kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**. Podczas swojej tury gracz **MUSI pobrać kulkę ingrediencji z podajnika**. Czynność ta może doprowadzić do **jednej lub więcej Eksplozji**. Dodatkowo w dowolnym momencie swojej tury gracz **MOŻE wypić** dowolną liczbę ukończonych przez siebie Elikvirów **LUB** poprosić **Profesora o drobną pomoc**.

POBIERANIE INGREDIENCJI

(Ingredientorum wybierantis)



Zgodnie z wcześniejszym opisem, aby pobrać ingrediencję z podajnika należy po prostu ją wybrać i wziąć do ręki. Gracz może wybrać dowolną kulkę spośród tych widocznych na torach pochylni podajnika, z wyłączeniem dziewiątej kulki na każdym z torów pochylni podajnika (zob. schemat po lewej stronie). **Jest to podstawowy ruch wykonywany podczas tury każdego spośród graczy.**

WYWOŁYWANIE EKSPLOZJI

(Bumbum pryncypalis)

Jak można sobie łatwo wyobrazić, po usunięciu jednej ze kulek ingrediencji z toru pochylni podajnika pozostałe kulki zsuną się, uzupełniając przy tym powstałą lukę. To właśnie w tym momencie może dojść do **Eksplozji!**

W sytuacji, gdy dwie kulki ingrediencji w tym samym **kolorze zderzą się**, dochodzi do **Eksplozji**. Gdy dwie ingrediencje eksplodują, **wszystkie kulki, które się stykają** z tymi eksplodującymi i są w tym samym kolorze, również wybuchają. W takiej sytuacji gracz pobiera wszystkie eksplodujące ingrediencje razem z tą, która zapoczątkowała reakcję łańcuchową, gdy została pobrana z toru pochylni podajnika.

Nie wszyscy uczniowie widzą to od razu – gdy na torze pochylni podajnika znajdują się 3 (lub więcej) stykające się ze sobą kulki ingrediencji tego samego koloru, można doprowadzić do Eksplozji, pobierając kulkę znajdującą się w środku i sprawiając, że pozostałe zderzą się ze sobą! Całkiem niezły ruch, nie uważacie?



Jeżeli po usunięciu wszystkich eksplodujących ingrediencji następuje kolejne zderzenie kulek tego samego koloru, dochodzi do kolejnej Eksplozji, a gracz pobiera biorące w niej udział ingrediencje. Jeżeli po tym dojdzie do zderzenia kolejnych kulek tego samego koloru, dochodzi do trzeciej Eksplozji itd. (zob. przykład po lewej stronie).

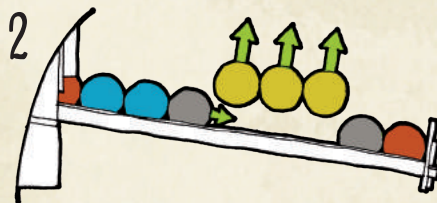
Należy zauważyć, że dwie niebieskie kulki ingrediencji pokazane w ostatnim etapie przykładu – pomimo tego, że biorą udział w zderzeniu – nie eksplodują. Do Eksplozji dochodzi, gdy co najmniej dwie kulki tego samego koloru zderzają się ze sobą. Co więcej, jeżeli gracz doprowadzi do wyjątkowo złożonego łańcucha Eksplozji, jeden tor (lub więcej) pochylni podajnika może zacząć świecić pustkami. Nie stanowi to problemu podczas dalszej rozgrywki.



Gracz pobiera czerwoną kulkę i rozpoczyna reakcję łańcuchową.



Trzy żółte kulki zderzają się (i eksplodują). Gracz pobiera wszystkie trzy.



Następnie dwie czarne kulki zderzają się i eksplodują. One również są pobierane przez gracza.



Żadne kulki w tym samym kolorze już się nie zderzają. Reakcja łańcuchowa dobiega końca.



Z DROBNĄ POMOCĄ PROFESORA

(Professorum pomocum vajnentis est)

W dowolnym momencie swojej tury (tylko raz na turę), przed albo po wykonaniu **podstawowego ruchu** dobrania ingrediencji, gracz **MOŻE poprosić Profesora o drobną pomoc** – tzn. dobrać żeton drobnej pomocy **oraz** jedną dowolną kulkę ingrediencji z podajnika.

Jeżeli gracz zdecyduje się na pobranie ingrediencji dzięki drobnej pomocy Profesora, **nie doprowadza do Eksplozji**, nawet jeżeli zderzą się dwie kulki ingrediencji (albo więcej) tego samego koloru.

Za każdy pobrany żeton drobnej pomocy gracz **odejmuje 2 punkty** podczas podliczenia na koniec gry.

UŻYWANIE INGREDIENCJI

(Kulcus ad victoriam utilisatorem)

Po dobraniu ingrediencji, czy to w ramach **podstawowego ruchu**, **drobnej pomocy Profesora** albo **spożycia Elixiru** (zob. *Spożywanie Elikśirów* na stronie 9), gracz będzie miał w ręce pewną liczbę kulek ingrediencji. Poniżej opisane są możliwości wykorzystania tych kulek:

- * Po pierwsze, gracz **musi** umieścić ingrediencje z ręki na odpowiadających im kolorem pustych otworach na dowolnej płytce Elixiru znajdującym się na planszy stanowiska alchemicznego tego gracza (żółta kulka powinna być umieszczona w otworze na żółtym polu itd.). Po umieszczeniu ingrediencji na Elikśirze kulka **nie może zostać z niego przeniesiona ani usunięta** aż do momentu ukończenia tego Elixiru.
- * Podczas swojej tury gracz posiadający w ręce ingrediencje, których nie jest w stanie umieścić na płytkach Elixiru na swojej planszy stanowiska alchemicznego (z powodu braku wolnych otworów na polach odpowiadających kolorem danej kulce), **musi** umieścić te ingrediencje w **retorcie** (naczyniu alchemicznym) znajdującej się na stanowisku alchemicznym. Szklane kulki umieszczone w retorcie stanowią pulę rezerwową ingrediencji. Podczas swojej tury gracz może dowolnie zamieniać ingrediencje z puli rezerwowej z tymi w ręce.

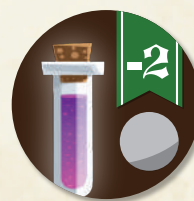
Pula rezerwowa ingrediencji może pomieścić **maksymalnie trzy kulki ingrediencji**. W ręce gracz może mieć dowolną liczbę pobranych kulek, ale tylko **do końca swojej tury** (zob. *Koniec tury* na stronie 7).

UKOŃCZENIE ELIKŚIRU

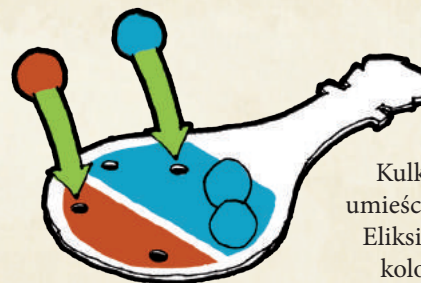
(Wyvarus completitus)

Gdy wszystkie otwory Elixiru zostaną zapełnione ingrediencjami, dany Elikśir zostanie **ukończony**. Wszystkie kulki ingrediencji znajdujące się na płytce ukończonego Elixiru należy ponownie umieścić w podajniku (zob. *Uzupełnianie podajnika* na stronie 7), a samą płytkę ukończonego Elixiru należy odwrócić tak, aby została odsłonięta jego ukończona strona (a nie strona przepisu). Odwróconą płytkę ukończonego Elixiru należy umieścić poniżej planszy stanowiska alchemicznego. Od teraz pod planszą stanowiska alchemicznego znajduje się **składzik Elikśirów**.

Na koniec gry każdy z Elikśirów **wart jest daną liczbę punktów** (według punktacji na płytce Elixiru). Podczas rozgrywki gracz może spożywać Elikśiry, aby aktywować ich Specjalne Moce Magiczne (zob. *Spożywanie Elikśirów* na stronie 7).



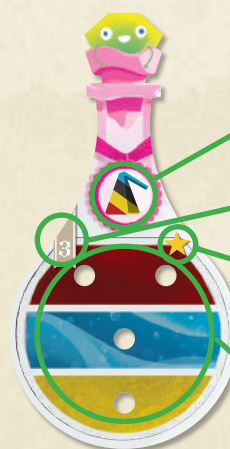
żeton drobnej pomocy



Kulki ingrediencji należy umieścić w otworach na płytce Elixiru, które odpowiadają kolorem ingrediencjom.

Przykład. Ania ma siedem kulek w ręce: cztery czerwone oraz trzy czarne. W swojej puli rezerwowej ingrediencji ma dwie niebieskie kulki, które umieściła tam w poprzedniej turze. Ania uzupełnia otwory na swoich płytkach Elixiru czterema czerwonymi i jedną niebieską kulką. Ania chce zatrzymać wszystkie czarne kulki, więc dobiera niebieską kulkę ze swojej puli rezerwowej i umieszcza w otworach retorty trzy czarne kulki. Na koniec tury Ania odrzuca z ręki niebieską kulkę z powrotem do podajnika.

Chyba nie trzeba mówić, że po zakończeniu swojej tury nie będziesz mógł przenosić ingrediencji ze swojej puli rezerwowej aż do początku swojej kolejnej tury.



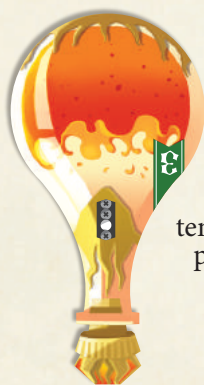
płytkę Elixiru z odkrytą stroną przepisu

Specjalna Moc Magiczna Elixiru
wartość punktowa Elixiru
symbol początkowej płytki Elixiru



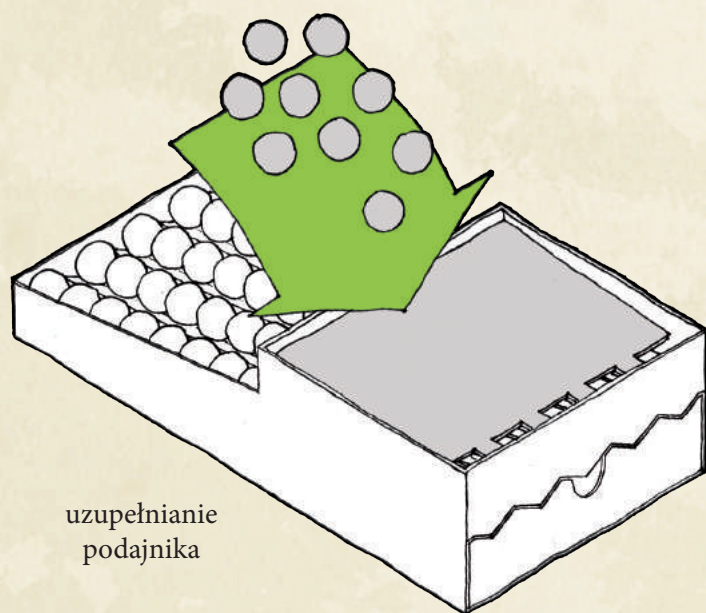
ta sama płytkę Elixiru z odkrytą ukończoną stroną

ukończony
Eliksir



ten sam Eliksir
po spożyciu

Po ukończeniu Eliksiru można go spożyć w wybranej przez siebie chwili. Ten egzamin ma na celu ukazanie, jak dobrymi jesteście czarodziejami i czarownicami, a nie tylko sprawdzenie Waszej wiedzy teoretycznej z zakresu warzenia Eliksirów. Umiejętność zapewnienia sobie znaczącej przewagi dzięki skorzystaniu z owoców swojej ciężkiej pracy jest kluczowa!



uzupełnianie
podajnika

Na swoim stanowisku alchemicznym będziecie zawsze mieć po dwie płytki Eliksiru na początku swojej tury i nie będziecie mogli ukończyć więcej niż po dwa Eliksiry podczas pojedynczej tury. HA!



SPOŻYWANIE ELIKSIRÓW (Wywarem Pijarem Ad Majorem)

W dowolnym momencie swojej tury gracz może spożyć dowolną liczbę Eliksirów, które wcześniej ukończył. W ten sposób gracz aktywuje Specjalne Moce Magiczne Eliksirów. Każdy z Eliksirów posiada **jednorazową Specjalną Moc Magiczną**, którą można wykorzystać po spożyciu Eliksiru. Eliksiru nie można wypić ponownie (oprócz sytuacji, w której gracz używa Specjalnej Mocy Magicznej *Piasków Czasu* – zob. strona 12).

Aby zaznaczyć, że Eliksir został użyty, należy obrócić jego płytkę o 180°. Potem można rozpatrzeć efekty spożytego Eliksiru.

Jeżeli gracz decyduje się na użycie Specjalnej Mocy Magicznej Eliksiru, aby pobrać kulki ingrediencji z podajnika, **nie doprowadza w ten sposób do żadnej Eksplozji** – Eksplozje mogą być wywołane **wyłącznie** podczas wykonywania **podstawowego ruchu** w ramach tury danego gracza. Na tej samej zasadzie gracz nie doprowadza do Eksplozji, gdy korzysta z drobnej pomocy Profesora.

Użycie Eliksiru nie prowadzi do utraty płytki tego Eliksiru – nadal liczy się go jako ukończony Eliksir, a jego użycie nie wpływa na jego wartość punktową na koniec gry.

UZUPEŁNIANIE PODAJNIKA (Dispensatus wpełniatus)

Podczas uzupełniania podajnika należy przestrzegać poniższych reguł:

- * **Kulki należy wysypać** na wieczko podajnika w taki sposób, aby **nie wpływać** na to, w jakim kierunku polecą, i celowo nie wypełnić danego toru pochylni podajnika.
- * **Wszystkie tory pochylni podajnika powinny być uzupełniane kulkami tak często, jak tylko istnieje taka możliwość.** Jeżeli jedna kulka lub więcej zatrzyma się na innej kulce (lekko wystającej ponad pokrywkę podajnika, jako że stanowi ostatnią kulkę wypełniającą dany tor), **należy przemieścić kulki, które nie wpadły do żadnego z torów, do innych otworów, w których jest jeszcze miejsce na dodatkowe ingrediencje.**

KONIEC TURY

(Turnus Finitus)

Po tym, gdy gracz wykona swój podstawowy ruch, poprosi Profesora o drobną pomoc (opcjonalnie) oraz spożyje Eliksiry wedle własnego uznania, **tura tego gracza dobiega końca** i musi podjąć poniższe kroki:

- * Jeżeli gracz nadal posiada w ręce kulki ingrediencji, a pula rezerwowa ingrediencji tego gracza jest już zapełniona, to **musi odrzucić kulki z ręki do podajnika.**
- * Jeżeli gracz posiada na swoim stanowisku alchemicznym mniej niż dwie płytki Eliksiru, **musi pobrać** nową płytkę Eliksiru z jednego z pięciu stosów płytek Eliksiru i umieścić pobraną płytkę na palniku Bunsena na swojej planszy stanowiska alchemicznego. Należy zauważyć, że gracz **nie może od razu przenieść ingrediencji ze swojej puli rezerwowej na nowo dobrane płytki Eliksiru**, ponieważ tura tego gracza dobiegła już końca.
- * Następnie gracz powinien sprawdzić, czy spełnił warunki na otrzymanie jednego z **żetonów biegleści** (zob. *Żetony biegleści* na stronie 8).
- * Na koniec gracz powinien sprawdzić, czy nie zapoczątkował procesu **zakończenia gry** (poprzez pobranie ostatniego żetonu biegleści ze stosu odliczania).

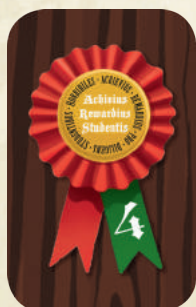
✧ ŻETONY BIEGŁOŚCI ✧ (Nagrodam Decorationem)

Żetony biegłości stanowią specjalną nagrodę dla uczniów, którzy okażą się szczególnie uzdolnieni. Mogą zgłębić arkana warzenia 1 konkretnego Elikśiru albo sporządzania wielu różnych Elikśirów!

Gdy gracz ukończy **co najmniej trzy Elikśiry tego samego rodzaju** (tj. posiadające taką samą Specjalną Moc Magiczną), automatycznie otrzymuje żeton biegłości. Może otrzymać kolejne żetony biegłości, za ukończenie innych „trójek”, ale **nie otrzymuje kolejnego żetonu** za ukończenie 6 Elikśirów tego samego rodzaju.

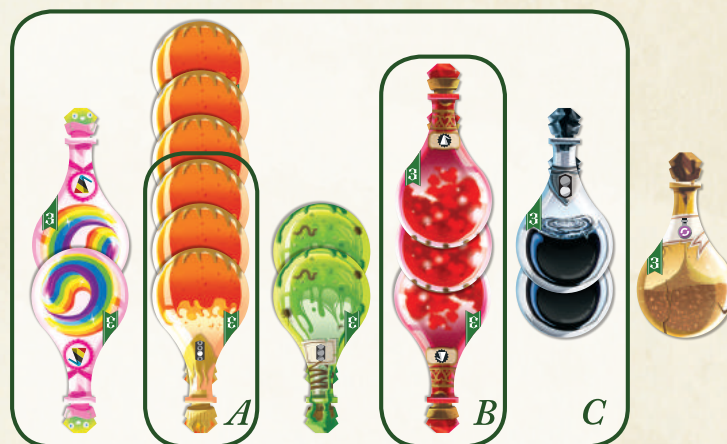
Gdy gracz ukończy **co najmniej pięć Elikśirów różnych rodzajów** (tj. pięć Elikśirów o pięciu różnych Mocach), automatycznie otrzymuje żeton biegłości, ale **nie otrzymuje kolejnego żetonu** za ukończenie kolejnego zestawu pięciu różnych Elikśirów.

Gracze otrzymują żetony biegłości **ze stosu odliczania** (albo z pozostałej puli żetonów biegłości, jeżeli stos odliczania jest już pusty i rozpoczął się proces zakończenia rozgrywki). Każdy z żetonów biegłości dodaje do punktacji danego gracza po 4 punkty na koniec gry.



żeton biegłości

Chyba nie powinienem o tym mówić, ale... przezorny zawsze ubezpieczony. Nie musisz „tworzyć zestawów płytek Elikśirów” i „odrzucić” ich, aby otrzymać żetony biegłości. Traktuj żetony biegłości jak „osiągnięcia” – gdy już jakieś raz zdobędziesz, nie możesz zdobyć go ponownie. Pamiętaj jednak, że jeden Elikśir może być użyty do zdobycia więcej niż jednego „osiągnięcia”.



Przykład. Za ukończenie Elikśirów pokazanych na rysunku powyżej Michał zgromadził trzy żetony biegłości. Pierwszy otrzymał za ukończenie trzech Filtrów Manipulacji Magnetycznych (A), a drugi za ukończenie trzech Elikśirów Ślepej Miłości (B). Zwróć uwagę, że choć Michał ukończył sześć Filtrów Manipulacji Magnetycznych, nie otrzymał za to kolejnego żetonu (ponieważ żeton otrzymuje się za co najmniej trzy Elikśiry tego samego rodzaju, a nie za każde trzy). Trzeci żeton biegłości otrzymał za ukończenie pięciu Elikśirów różnego rodzaju (C). Choć ukończył sześć różnych Elikśirów i mógłby ułożyć drugi zestaw pięciu różnych Elikśirów, nie otrzymuje kolejnego żetonu, ponieważ za to osiągnięcie można otrzymać nagrodę tylko raz.



✧ KONIEC GRY ✧

(Finalem punktatio calculatis)

Liczba graczy	Stos odliczania
2	4 żetony biegłości
3	5 żetonów biegłości
4	6 żetonów biegłości

Proponowana liczba żetonów biegłości w stosie odliczania ma na celu zoptymalizowanie czasu rozgrywki (aby nie trwała ani za krótko, ani za długo). Jeżeli czujecie się wystarczająco pewni i zaznajomieni z regułami gry, możecie do woli ingerować w liczbę żetonów stanowiących stos odliczania na początku swojej rozgrywki, aby ją przedłużyć lub skrócić!



Przykład. Podczas rozgrywki dla czterech graczy Kasia, która miała żeton pierwszego gracza, właśnie zakończyła swoją turę i pobrała swój drugi, a piąty ze stosu odliczania, żeton biegłości, zostawiając na stosie ostatni z żetonów. Teraz nadeszła kolej Olka, który podczas swojej tury zdobywa ostatni żeton biegłości ze stosu i rozpoczyna proces zakończenia gry. Michał i Ania (pozostali gracze) muszą jeszcze rozegrać swoje tury przed końcem gry. Michał podczas swojej tury nie zdobywa żetonu biegłości, natomiast Ani udaje się zdobyć jeden żeton biegłości za „Co najmniej trzy Elixiry tego samego rodzaju” i jeszcze jeden żeton za „Elixiry przynajmniej pięciu różnych rodzajów”. W związku z tym, że stos odliczania jest już pusty, Ania dobiera żetony biegłości z puli pozostałych żetonów. Po zakończeniu tury Ani gra dobiega końca. Teraz nadszedł czas podliczenia punktów przez każdego z graczy.

Jak wspomniano wcześniej, podczas przygotowywania rozgrywki należało z określonej liczby żetonów biegłości utworzyć **stos odliczania** (zob. tabelka po prawej stronie). Jeżeli na koniec tury któregośkolwiek z graczy **pobrano ostatni żeton biegłości** ze stosu, **rozpoczyna się proces zakończenia rozgrywki**. Proces ten może również zostać **zapoczątkowany** przez **brak dostępnych płytek Elixiru** na koniec tury dowolnego gracza.

Po rozpoczęciu procesu zakończenia rozgrywki gracze kontynuują rozgrywkę w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż gracz znajdujący się **po prawej** stronie pierwszego gracza ukończy swoją turę (by każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur w czasie trwania całej gry). Nawet po wyczerpaniu stosu odliczania **gracze nadal mogą otrzymać kolejne żetony biegłości**, które nie stanowiły stosu odliczania, a były odłożone na bok.

Następnie każdy spośród graczy powinien podsumować punkty, które otrzymał za ukończone Elixiry (nawet te wypite) oraz posiadane żetony biegłości, a od otrzymanego w ten sposób wyniku gracz musi odjąć po 2 punkty za każdy posiadany żeton drobnej pomocy.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

W przypadku remisu gracze, którzy uzyskali identyczną liczbę punktów, pobierają z podajnika kulki ingrediencji (w takiej kolejności, jaka obowiązywała podczas rozgrywki, zgodnie z kierunkiem ruchem wskazówek zegara) i próbują wywołać Eksplozję. Gracz, który pobierze w ten sposób **najwięcej** kulek ingrediencji, wygrywa.



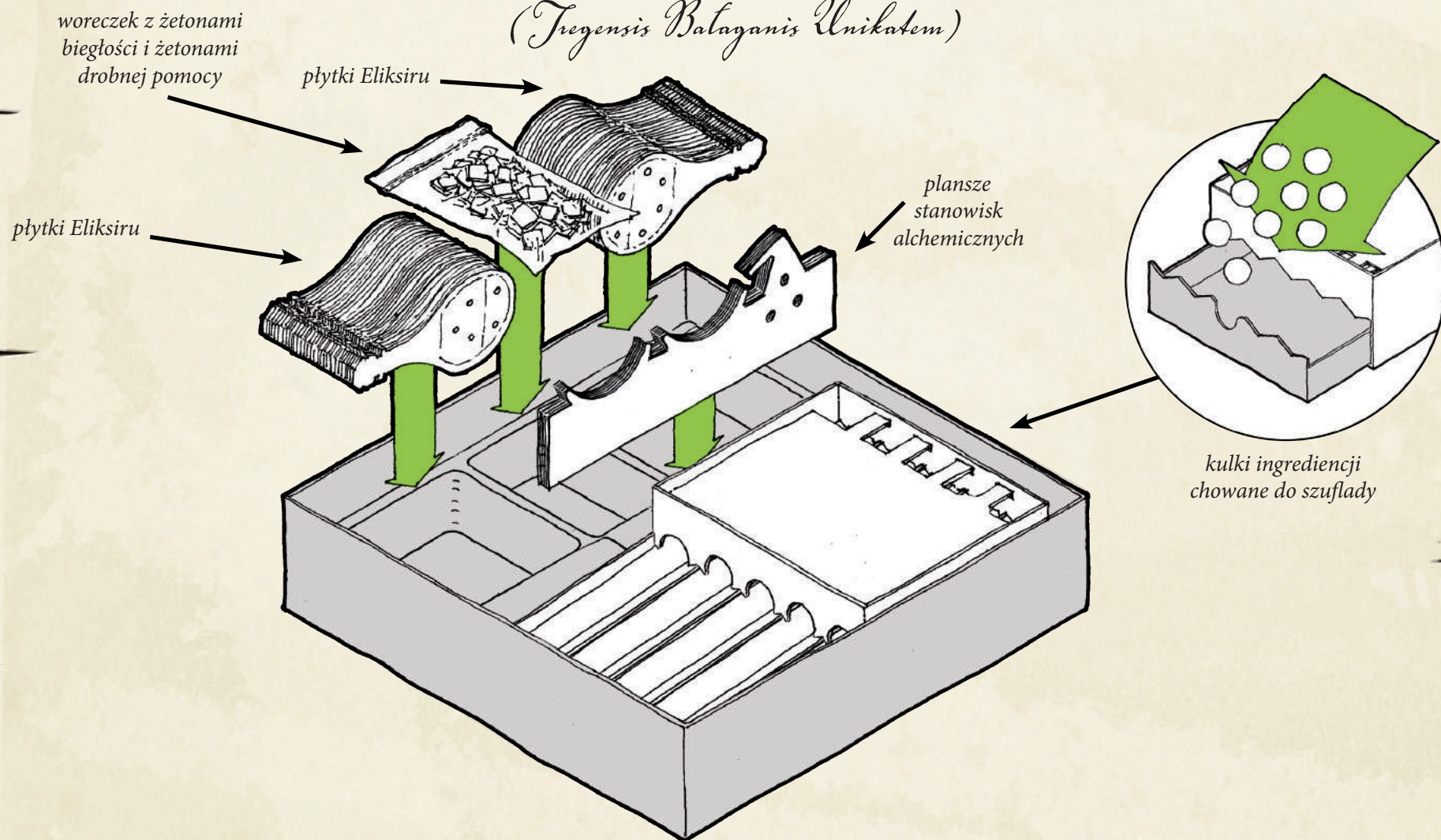
rebel

www.horrible-games.com
www.wydawnictworebel.pl

Jeśli masz jakieś pytania, napisz na do nas:
wydawnictwo@rebel.pl
customer-care@horrible-games.com

✧ JAK UPORZĄDKOWAĆ ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA ✧

(Tregensis Bataganis Unikatem)



✧ AUTORZY I PODZIĘKOWANIA ✧

(Alznanus laboribus)

Projekt gry: Lorenzo Silva, Andrea Crespi i Stefano Castelli

Ilustracje: Giulia Ghigini

Oprawa graficzna: Heiko Günther

Kierownik graficzny: Lorenzo Silva

Opracowanie: Andrea Crespi i Lorenzo Silva

Kierownik projektu: Alessandro Prà

Kierownik produkcji: Lorenzo Silva

Reguły w języku angielskim: Alessandro Prà i William Niebling

Tłumaczenie: Michał Włóczko

Redakcja zasad polskich: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla: Albędusa Dumblendora, Harry'ego P., Gembla, Bombermana, Silvii Proverbio, Michelle Crespi, Valentiny Adduci, Heiko Eller, Haralda Bilza, Noego Vassalliego, Luci Ricciego, Franchina Quintigliana, Marca Breri, Giulii De Florio, Luciego Breri, Pietra Righiego, Rivy, Alessandra Fibbiego, Alessii Pastore, Paola Pulciego, Davida Pretiego, Daniela Tasciniego, Giuliana Acquatiego, Eleonory Del Bono, Michela Silvy, Alizariny Silva, Diega 3D, Diega Cerretiego, Giovanniego Intiniego, Riccarda Sandroniego, Maurizia Vergenda, Maxa Tolazziego, Michaela Kröhnerta, Alessia Vallesego, Federica Latiniego, Paola Moriego, Martina Chiacchiery, Waltera Nuccia, Roberta Pestrina, Giuseppa Lapaduli, Eleny Appiani, Venturrelliego Emiliana, Andrei Mezzotera, Gabriela Buboli, Sary Rubino, Cira Faccioliiego, Gabriela Golfariniego, Alice Caroti, Antonelli Frezza, Francesci Mazzei, Enrica Procacciego, Massimiliana Calimery, Gianfranca Castelliego, Francesci Mazzotta, Giulii Marucci, Massima Giovacchiniego, Alessandry Tuzi, Susan Micale, Isabelli Bisiacchi, Francesca Diodata, Flavia Franzonego, Edoarda Chiesy, Andrei Greca, Francesca Granoneneo, Roberty Signorello, Luci Pinchiroliiego, Valentiny Foglietto, Giovanniego Tagliatiego, Roberta Vicaria, Claudii Crespi, Roberta Caruga, Maurizia Caruga, Davida Calzy, Andrei Polimadeiego, Andrei Settoniego, Giuseppa Cicera, Stefana Proverbio, Angela Raimondiego, Andrei Marinettiego, Valentiny Sacchi, Alessandra Adduciego, Annachiary Ogliari, Alessandra Capponiego, Sary Tonetti, Maura Marinettiego, Alfreda Genovesego, Ari Emdin, Anny Scovenny i wielu, wielu innych!



WYBUCHOWA MIESZANKA

PIĄTA INGREDIENCJA
DODATEK



WYBUCHOWA
MIESZANKA
APLIKACJA



JUŻ DOSTĘPNA!



Pobierz w
App Store



POBIERZ
Google Play



STEAM



* LISTA MAGICZNYCH EFEKTÓW ELIKSIRÓW *

(De wywarus enlistae)

MIKSTURA MĄDROŚCI



Pobierz jedną ingrediencję z podajnika.
Nie dochodzi przy tym do żadnej Eksplozji.
Po dokładnym rozważeniu sytuacji wszystko jest w zasięgu ręki.



ELIKSIR ŚLEPEJ MIŁOŚCI

Ukradnij wszystkie ingrediencje z puli rezerwowej ingrediencji wybranego przez siebie gracza.

Po co zawracać sobie głowę kradzieżą, gdy wystarczy uwolnić swój onieśmielający urok osobisty?

MIKSTURA MAGNETYCZNEGO PRZYCIĄGANIA



Pobierz dwie przylegające do siebie ingrediencje w różnych kolorach z pojedynczego toru pochylni podajnika.
Nie dochodzi przy tym do żadnej Eksplozji.

Ludziom chyba nie do końca o to chodzi, gdy mówią o „magnetycznej osobowości”.



MIKSTURA RADOŚCI PRYZMATYCZNEJ

Możesz umieścić wszystkie ingrediencje ze swojej puli rezerwowej ingrediencji w dowolnych otworach swoich niekompletnych Eliksirów bez względu na ich kolor.

Kulki? Kolory? Kogo to obchodzi... bawmy się!

OTCHŁAŃ Z BECZKI RODEM



Pobierz maksymalnie po jednej ingrediencji każdego koloru z dolnego rzędu torów pochylni podajnika.
Z każdego toru można pobrać maksymalnie jedną kulkę.

*I to się właśnie nazywa „beczką bez dna”.
Olbrzymią beczką.*

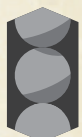


PIASKI CZASU

Aktywuj Moc jednego z użytych wcześniej Eliksirów.

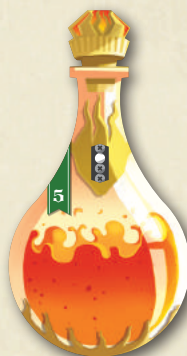
Uczymy się na błędach z przeszłości... ale możemy zyskać jeszcze więcej, powtarzając podjęte kiedyś dobre decyzje!

BALSAM SZCZYTOWEJ LEPKOŚCI



Pobierz dwie kulki (lub więcej), które są tego samego koloru i przylegają do siebie na tym samym torze pochylni podajnika. Nie dochodzi w ten sposób do żadnej Eksplozji.

*To jest stukrotnie bardziej lepkie niż miód na podłodze!
Pytanie brzmi... jak to odkleić?*



FILTR MANIPULACJI MAGMATYCZNYCH

Odrzuć do pięciu ingrediencji jednego koloru z jednego wybranego toru pochylni podajnika i uzupełnij nimi na nowo podajnik (wrzucając je od góry, zob. *Uzupełnianie podajnika* na stronie 7).

Niezbyt precyzyjny zabieg, ale niezaprzeczalnie bardzo potężny.