

POTION EXPLOSION

LE CINQUIÈME INGRÉDIENT

EXTENSION

* NOUVELLES RÈGLES *

(Explanatio novae componentibus)

En plus des **nouvelles tuiles Potion** utilisables avec celles du jeu de base (cf. page 4), cette **extension** propose de nouvelles règles : les **jetons Réprimande** et les **jetons Récompense** (cf. page 2) qui permettent d'accumuler des points de bonus ou de pénalité ; le **plateau Chaudron Fantomatique** et les **billes joker** (cf. page 2) qui vous permettent de modifier la composition des Ingrédients du Distributeur, pour déclencher des réactions en chaîne plus importantes et terminer plus de potions ; et, enfin, les **tuiles Professeur** (cf. pages 3 et 4) qui apportent quelques modifications aux règles du jeu de base, en y ajoutant une plus grande diversité.



7 tuiles Professeur



32 tuiles Potion de 4 types différents (les Potions d'un même type partagent la même icône de pouvoir)

Chers élèves,

Je suis heureux de vous accueillir à la toute première classe de maître de notre cursus !

Et pour cela, les plus éminents Maîtres Es Mélange du monde ont rejoint notre groupe d'enseignants. Certains vous paraîtront un peu bougons de prime abord, mais je suis sûr que vous ne vous laisserez pas décourager par leurs remontrances... Vous finirez par vous faire à leurs méthodes. Vous apprendrez aussi à concocter de nouvelles potions et à manipuler un nouveau type d'Ingrédient : l'Ectoplasme de Fantôme.

Bonne chance !



1 plateau Chaudron Fantomatique



15 jetons Récompense



15 jetons Réprimande



12 billes Ingrédient joker

* RÉPRIMANDES ET RÉCOMPENSES *

(Even pluribus cartonis tokenorum)

Le Chaudron Fantomatique (cf. ci-dessous), certaines tuiles Professeur (cf. pages 3 et 4) et certaines tuiles Potion (cf. page 4) permettent de recevoir des jetons Réprimande ou Récompense. Placez-les près des jetons Coup de Pouce lors de la mise en place.

Chaque **jeton Récompense** que vous avez à la fin de la partie vaut **1 point**. Mais pour chaque **jeton Réprimande** que vous avez à la fin de la partie, vous **perdez 1 point**.

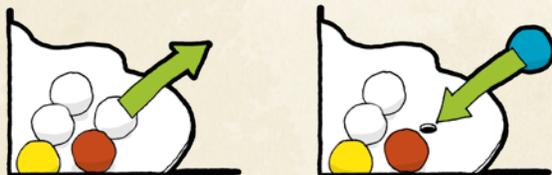
Note : Si vous tombez à court de jetons, vous pouvez vous servir de pièces ou de perles pour les remplacer.

* LE CHAUDRON FANTOMATIQUE *

(Qui allare vos appellibus?)

Certaines tuiles Professeur et Potion nécessitent d'utiliser le **Chaudron Fantomatique**. Si vous utilisez au moins l'une d'elles, posez le Chaudron Fantomatique **devant le Distributeur** au début de la partie, afin qu'il soit visible et accessible à tous les joueurs, et placez toutes les billes Ingrédient joker sur les trous du plateau Chaudron Fantomatique.

Chaque fois qu'une Potion ou un Professeur vous demande **d'échanger** une bille, vous devez prendre 1 bille joker du **Chaudron Fantomatique** (si disponible) et la **remplacer** par celle que vous échangez (cf. illustration ci-dessous). S'il n'y a plus de billes joker, vous pouvez prendre n'importe quelle bille du Chaudron Fantomatique à la place.



Chaque fois que vous échangez une bille, vous **recevez 1 jeton Récompense** (cf. Réprimandes et récompenses, ci-dessus).

* LE CINQUIÈME INGRÉDIENT *

(Plus coloribus, major explosionibus)

Cette extension propose un nouveau type d'Ingrédient : l'Ectoplasme de Fantôme, une bille Ingrédient joker de couleur blanche. Cette substance spectrale a la capacité très particulière d'absorber l'essence des autres types d'Ingrédients avec lesquels elle entre en contact. Comme leur nom l'indique, ces billes sont des jokers. À tout moment de la partie, considérez-les comme si elles étaient de la couleur de votre choix. Ce qui veut aussi dire que lorsque vous avez des billes joker dans votre main, vous pouvez les placer sur n'importe quels trous de vos tuiles Potion, quelle que soit leur couleur. Quand une Potion est terminée, l'Ectoplasme de Fantôme est défaussé dans le Distributeur, comme tout Ingrédient normal.

Exemple : Heiko doit collecter 3 billes jaunes et 3 billes bleues pour terminer sa Potion. Il choisit la piste illustrée ci-contre et prend la bille noire.

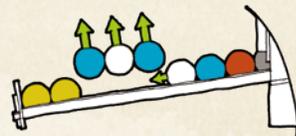
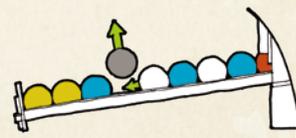
Une bille bleue et une bille joker se percutent. En considérant que cette bille joker est bleue, il déclenche une Explosion.

Heiko pourrait aussi considérer que la seconde bille joker est bleue, et prendre 2 autres billes avec la même Explosion (1 joker, 1 bleue), mais il n'a pas besoin d'autres billes bleues.

En revanche, il a toujours besoin de 3 billes jaunes. Il décide donc de laisser la seconde bille joker sur la piste et de passer à la phase suivante de la réaction en chaîne.

Quand la deuxième bille joker et la bille jaune se percutent, il considère que la première est de la couleur de la seconde, ce qui déclenche une nouvelle Explosion qui lui rapporte 3 billes.

Ensuite, une bille bleue tombe au bas de la piste, et la réaction en chaîne s'arrête. Heiko a maintenant 1 bille noire, 2 billes jaunes, 2 billes bleues et 2 billes joker (qui peuvent remplacer les couleurs de son choix). En considérant 1 bille joker comme bleue et l'autre comme jaune, il peut terminer ses Potions.



* TUILES PROFESSEUR *

(Cascunum unus proprius reglibus)

Au début de la partie, vous pouvez – au hasard ou non – prendre **1 des tuiles Professeur**. Posez-la devant le Distributeur, afin que tous les joueurs puissent la voir.

Chaque Professeur ayant son idée sur la « meilleure » façon de préparer des potions, il leur arrive de **modifier très légèrement les règles** selon leur bon vouloir.

L'effet d'une tuile Professeur dure **jusqu'à la fin de la partie**. Toutefois, certaines **affectent tout de suite le jeu**, tandis que d'autres ne sont **déclenchées qu'à certaines conditions**.

Nous vous invitons chaudement à ne jouer qu'avec **1 tuile Professeur**, du moins pour vos premières parties. Lorsque vous vous sentirez à l'aise, vous pourrez jouer avec **2 tuiles Professeur en même temps** et appliquer tous leurs effets. Vous vivrez alors une expérience **plus difficile, mais différente et amusante !**

ALBEDUS HUMBLESCORE



Vous pouvez défausser 2 billes Ingrédié de même couleur de votre main pour défausser 1 de vos jetons Coup de Pouce.

Je me sens d'humeur particulièrement magnanime aujourd'hui, chers élèves ! Mais j'ose espérer que vous n'allez pas profiter de votre vieux directeur, n'est-ce pas ?

GÉDÉON FÉATENSION



Si au moins une de vos billes Ingrédié touche la table à votre tour, vous recevez 1 jeton Réprimande.

Ne faites pas l'erreur d'en verser ne serait-ce qu'une seule goutte sur mes paillasses immaculées, les enfants. Les détergents anti-magie sont extrêmement coûteux, vous savez !

ANTIQUA POCHEPLEINE

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Si votre Réserve d'Ingrédié est pleine à la fin de votre tour, vous pouvez échanger 1 de ces Ingrédié avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

Écoutez mes bons conseils, mes chers élèves : mettez toujours quelque chose de côté pour les jours pluvieux. Un jour, vous me remercirez.

BERTHA EXPLOSIWA

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Si vous collectez au moins 8 billes Ingrédié lors de votre collecte normale, vous pouvez échanger 1 de ces Ingrédié avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

On n'a jamais assez d'ingrédients, mes petits choux. Plus on en a, mieux c'est ! N'ayez pas peur du bruit. Ka-boum ! Bam ! Boum !

GRAVITHA QUATRÉPINGLE



Quand vous placez des Ingrédié sur vos tuiles Potion, vous devez commencer par le niveau du bas et poursuivre en remontant. Lorsque vous placez pour la première fois une bille sur un niveau supérieur d'une Potion alors qu'il reste au moins un trou inoccupé sur les niveaux inférieurs, placez 1 jeton Réprimande sur cette tuile Potion. Mais vous ne serez puni qu'une fois ; il ne peut y avoir que 1 jeton Réprimande sur chaque tuile Potion. Une fois cette Potion terminée, ajoutez le jeton Réprimande à votre réserve de jetons.

Il serait scientifiquement, magiquement et éthiquement inapproprié de verser les Ingrédié dans le mauvais ordre. Grossier, dirais-je. Sans compter que cela m'agacerait à l'extrême.

SHI ZAN SHUIMO



Chaque fois que vous prenez un jeton Coup de Pouce, vous pouvez choisir de prendre 1 bille tout à fait normalement OU d'activer l'effet d'une Potion que vous avez déjà utilisée.

Étudiez le passé pour modeler l'avenir.

HANKS EUGENE TICTAC



Vous avez 90 secondes pour jouer votre tour. Si vous ne réussissez pas à finir votre tour dans le délai imparti, vous recevez 1 jeton Réprimande, puis lancez un nouveau compte à rebours. Vous recevez 1 jeton Réprimande chaque fois que vous êtes à court de temps.

Note : À vous de fournir le minuteur. Si vous souhaitez accroître la difficulté, limitez les tours à 60, voire 45 secondes !

Allez, allez, allez ! On ne perd pas de temps ! Ramassez ! Versez ! Mélangez ! Buvez ! Ramassez ! Versez ! Mél... Comment ? Pas le temps de répondre aux questions, et vous nettoierez vos paillasses plus tard. On se dépêche !

* NOUVELLES POTIONS *

(Evidens addendum)

Durant l'étape 3 de la mise en place de la partie (cf. page 4 des règles du jeu de base), quand vous choisissez les 6 types de Potions avec lesquels vous allez jouer, vous pouvez librement mélanger les 8 du jeu de base aux 4 de cette extension, au hasard ou non. Puis remettez les types de Potions inutilisés dans leurs boîtes respectives, et reprenez la procédure de mise en place habituelle.

* CREDITS *

(Meritum laboribus)

Auteurs : Lorenzo Silva, Andrea Crespi et Stefano Castell

Illustratrice : Giulia Ghigini

Conception graphique : Heiko Günther

Direction artistique : Lorenzo Silva

Responsable de production : Flavio Mortarino

Chef de projet : Lorenzo Silva

Édition française : IELLO

Traduction française : Jérôme Vessière

Relecture française : Robin Houpier



© 2015-2021 HORRIBLE GAMES
HORRIBLE GUILD, POTION EXPLOSION
et leurs logos sont TM de HORRIBLE GAMES
Horrible Games srl, Via California, 3 - 20144 Milano - ITALY
VAT ID: IT08499940966

www.horribleguild.com

INFUSION DE PLUME ÉVAPORÉE



Prenez au moins 2 Ingrédients adjacents de même couleur sur une même rangée (et **non** d'une même piste) du Distributeur. Vous ne pouvez prendre que 1 Ingrédient de chaque piste. Aucune Explosion n'est provoquée.

Aussi vif que le magicien, aussi léger que l'aigle.



VERNIS DU CAMÉLÉON



Choisissez une couleur. Tous les Ingrédients de cette couleur de votre main sont considérés comme des Ingrédients d'une autre couleur de votre choix (vous ne pouvez pas choisir la couleur « joker »).

D'aucuns appellent cela de la triche. Je préfère parler de créativité.



CONCOCTION FANTOMATIQUE

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Échangez 1 Ingrédient de votre main avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

Moins de couleur, plus de puissance !



GOUTTE DE SUEUR DE POLTERGEIST

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Volez 1 Ingrédient dans la Réserve d'un adversaire, puis échangez-le avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

Un liquide nauséabond pour une rapine qui l'est plus encore.



Édition française distribuée en exclusivité
par IELLO
© 2021 IELLO
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

www.iello.com