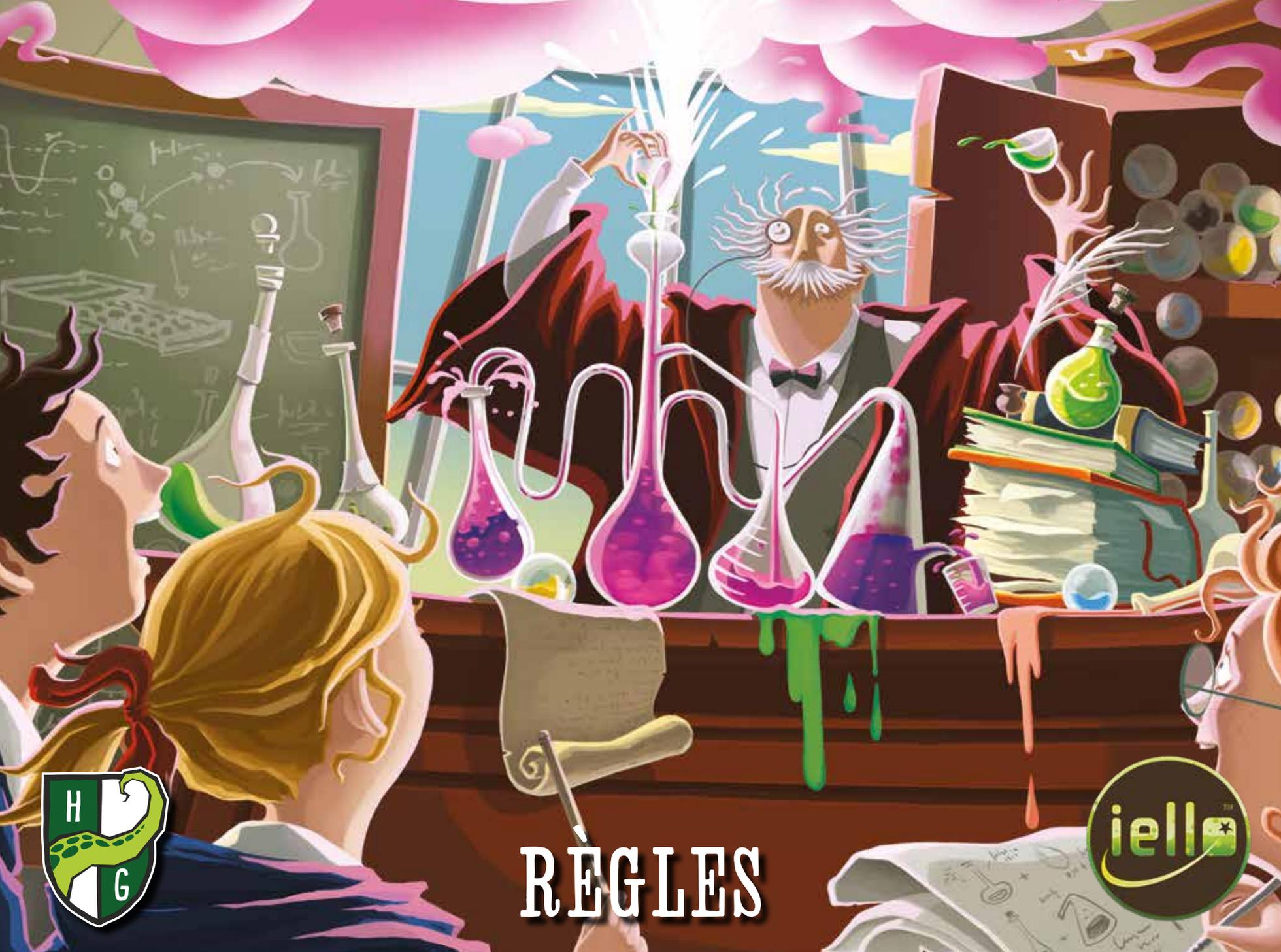


POTION EXPLOSION



REGLES



* LISTE DES INGRÉDIENTS *

(Légère ingrédients)

LARMES DE LICORNE

Les larmes de licorne constituent le fluide le plus pur connu dans le monde de la magie. Quelques gouttes vous suffiront pour catalyser des pouvoirs magiques très puissants.

La collecte des larmes de licorne est un jeu d'enfant, car ces créatures sombrent facilement dans la déprime. Trouvez-en une, moquez-vous de sa corne, et attention à la douche. Prévoir une grosse barrique.



FUMÉE DE DRAGON

Les vapeurs toxiques exhalées par ces reptiles terrifiants sont souvent utilisées pour leur haute réactivité magique. Attention néanmoins à ne jamais les inhaler !

Pour obtenir la fumée d'un dragon, frottez-lui le nez jusqu'à ce qu'il soit vraiment, mais alors vraiment, en colère. Recueillez la fumée dans une fiole. Ensuite, déguerpissez avant que le monstre ne vous réduise en cendres.



MORVE D'OGRE

Cette substance particulièrement visqueuse permet d'épaissir les composants un tantinet volatiles. Le port du masque est obligatoire en cas de manipulation.

Les ogres des marais attrapent souvent froid. Commencez par vous rendre dans un marécage, sans oublier de vous munir d'une bonne dose de mouchoirs en papier. Suivez les éternuements. Déconseillé à tous ceux qui n'ont pas le cœur bien accroché.



PELLICULES DE FÉE

Un ingrédient très puissant. Également utilisé par les enfants désobéissants qui refusent de grandir, pour kidnapper d'autres enfants et les détourner du droit chemin.

Attrapez une fée et brossez-lui doucement les cheveux avec un petit peigne. Évitez les pensées joyeuses, ou vous risquez de passer au travers du plafond en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.



Chers élèves,

L'heure est venue.

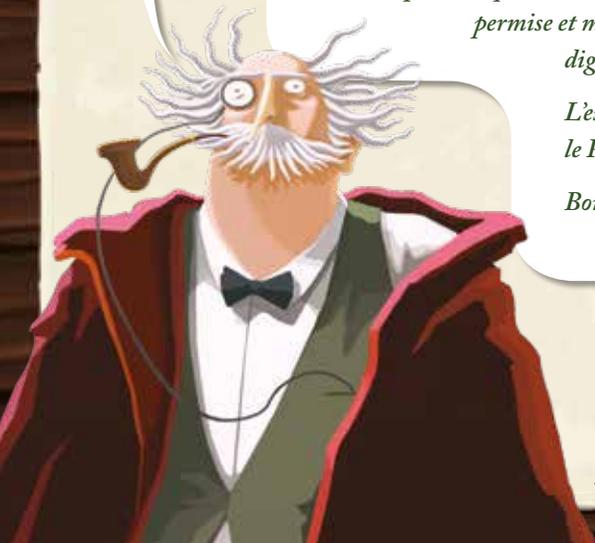
Votre dernière année à l'Académie des Mages Magiques d'Horribiello est presque terminée, et il est temps de passer au tout dernier examen !

Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez des Ingrédients dans le Distributeur du laboratoire pour terminer vos Potions. N'oubliez pas que les explosions que vous ne manquerez pas de provoquer pourront se révéler utiles ! L'utilisation des Potions concoctées lors de cet examen est permise et même vivement conseillée ! Employez-les à bon escient pour peaufiner votre travail, et vous prouverez que vous êtes dignes de devenir des mages à part entière.

L'examen se terminera lorsque vous aurez collecté suffisamment de jetons Compétence. Mais n'oubliez pas que pour gagner le Prix de l'Apprenti de l'Année, vous devrez concocter les Potions les plus complexes et précieuses !

Bonne chance !

Albedus Humblescore
Recteur de l'Académie des Mages Magiques d'Horribiello



* MATÉRIEL *

(Presentatio componentibus)



1 Distributeur
(comportant un tiroir pour
ranger les billes entre les parties)

80 billes Ingrédients
(20 x 4 couleurs ; un sachet contenant
des billes de remplacement est inclus)



15 jetons Compétence



21 jetons Coup de Pouce



1 jeton Premier joueur



64 tuiles Potion de 8 types différents
(les Potions d'un même type affichent
la même icône de pouvoir)



4 plateaux Pailleasse

* LE JEU EN UN MOT *

(De horribilis gamesibus, quickitur)

Pour préparer vos **Potions**, prenez **une bille Ingrédients** dans le **Distributeur** à chaque tour, et provoquez des **collisions** entre des Ingrédients de même couleur pour les faire **exploser** (et les prendre au passage) ! Plus les explosions sont **violentes**, plus vous préparez **rapidement** vos Potions !

La formule d'une Potion comporte **entre 4 et 7 Ingrédients** représentés par des trous dans sa tuile.

Posez les billes **des couleurs demandées** sur les trous des tuiles Potion. Une fois l'ensemble des trous comblés, la Potion est terminée.

Chaque Potion vaut un **certain nombre de points**, qui dépend du **nombre d'Ingrédients** nécessaires pour la terminer et du **pouvoir magique** qu'elle confère.

Quand un joueur finit **3 Potions de même pouvoir** ou **5 Potions de 5 pouvoirs différents**, il reçoit un **jeton Compétence**, qui vaut **4 points**.

La fin de la partie est déclenchée quand tous les jetons Compétence de la pile ont été attribués.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

* MISE EN PLACE *

(Preparatio jocus)

1. Chaque joueur reçoit un **plateau Paillasse** qu'il pose devant lui, en laissant un peu de place au-dessus et au-dessous.
2. Le joueur qui a le plus récemment préparé une boisson commence et prend le **jeton Premier joueur**. Ce n'est qu'un pense-bête, car cela ne changera pas de la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.
3. Prenez toutes les **tuiles Potion**, puis retirez 2 des 8 différents **types** de Potions (au hasard ou non) que vous remettez dans la boîte (ils ne serviront pas durant la partie).

Pour vos premières parties, je vous invite à laisser de côté le Baume de Viscosité Suprême et le Filtre de Lavamancie. Seuls les meilleurs préparateurs ont l'adresse nécessaire pour les concocter.



4. Parmi les 6 types de Potions restants, piochez au hasard 2 **tuiles Potion de Départ** (assorties du symbole ★) par joueur, et étalez-les au centre de la table face Formule visible (celle qui comporte un ruban gris).

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le **sens horaire**, chaque joueur prend une tuile Potion de Départ. Après avoir pris cette première tuile, les joueurs en prennent une seconde à tour de rôle, en commençant cette fois-ci par le dernier joueur et en poursuivant dans le **sens antihoraire**.

5. Chaque joueur pose ses 2 tuiles Potion de Départ (face Formule visible) sur les deux becs Bunsen de sa Paillasse. C'est sa **zone de Préparation**.

6. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs tuiles Potion de Départ, mélangez les tuiles restantes et séparez-les en 5 piles, **face Formule visible**.

7. Mettez toutes les **billes Ingrédient** dans le « réservoir » du **Distributeur**, en veillant à ce qu'elles roulent et remplissent entièrement les 5 pistes de la glissière (cf. *Réapprovisionner le Distributeur*, page 7).

8. Posez les **jetons Coup de Pouce** et les **jetons Compétence** près du Distributeur. Mettez une partie des jetons Compétence dans la **pile « Décompte »** (cf. *Fin de la partie*, page 9). Le nombre de jetons Compétence concernés dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Pile « Décompte »
2	4 jetons Compétence
3	5 jetons Compétence
4	6 jetons Compétence

C'est parti !





Bonjour. Je suis le professeur, et je suis très bavard.
Et généralement, ce que je dis est toujours utile.
Donc, pensez à lire mes conseils, d'accord ?

✧ TOUR DE JEU ✧ (*Turnis explanatio*)

Une partie de **Potion Explosion™** se déroule en plusieurs tours, que les joueurs entreprennent dans le sens horaire. Durant votre tour, **vous DEVEZ choisir et prendre 1 bille Ingrédient dans le Distributeur**, ce qui peut provoquer **une ou plusieurs Explosions**. Par ailleurs, à n'importe quel moment de votre tour, vous **POUVEZ boire** une ou plusieurs des Potions que vous avez terminées **ET/OU demander un Coup de Pouce au Professeur**.

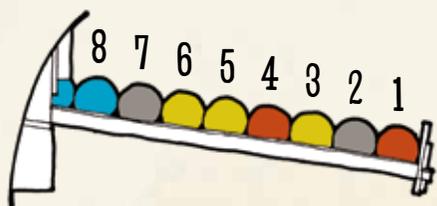
PRENDRE DES INGRÉDIENTS (*Ingredientorum collecta*)

Comme précisé ci-dessus, pour prendre un Ingrédient dans le Distributeur, il vous suffit de faire votre choix et de vous servir. Vous pouvez prendre toute bille visible dans le Distributeur, à l'exception de la 9^e de chaque piste de la glissière (cf. schéma ci-contre). **C'est votre collecte normale du tour.**

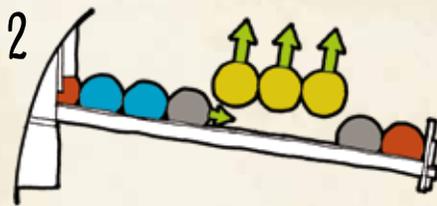
PROVOQUER UNE EXPLOSION (*Causatio boum boum*)

Comme vous pouvez facilement l'imaginer, quand une bille Ingrédient est retirée de la glissière, toutes les billes situées au-dessus roulent pour combler le trou. C'est à ce moment-là qu'une **Explosion** peut survenir ! Si deux billes Ingrédient de **même couleur se percutent**, elles **explorent**. Quand deux Ingrédients explosent, **tous les Ingrédients de cette couleur qui leur sont reliés** explosent eux aussi. Vous prenez tous les Ingrédients qui explosent, de la même façon que celui que vous avez collecté dans le Distributeur.

La bille rouge est prise, et une réaction en chaîne commence.



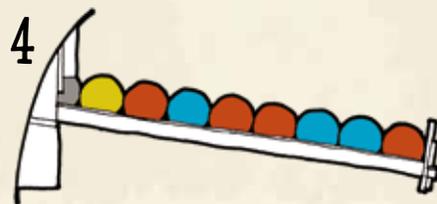
Les trois billes jaunes se percutent (et explosent). Elles sont prises à leur tour.



Ensuite, les deux billes noires se percutent et explosent. Elles sont prises elles aussi.



Il n'y a plus de billes de même couleur qui se percutent. La réaction en chaîne prend fin.



Tous les élèves ne s'en aperçoivent pas tout de suite, mais quand vous êtes face à au moins trois billes reliées de même couleur, il vous suffit d'en choisir une située entre les deux extrémités pour que les autres se percutent et que cela provoque une explosion ! Joli coup, n'est-ce pas ?



Une fois que vous avez retiré les Ingrédients qui ont explosé, il suffit qu'il y ait une autre collision entre des billes de même couleur pour qu'ait lieu une nouvelle Explosion, qui vous permet également de prendre les Ingrédients ayant explosé. Si, après cela, des billes de même couleur se percutent de nouveau, une troisième Explosion se produit, etc. (cf. exemple ci-contre).

Notez que les deux billes Ingrédient bleues de la dernière étape de notre exemple n'explorent pas alors qu'elles sont impliquées dans une collision. Une explosion ne survient que lorsque plusieurs billes de même couleur se percutent l'une l'autre. De plus, si vous provoquez une réaction en chaîne particulièrement importante, une piste de la glissière peut être en partie vidée. Cela ne pose aucun problème.



AVEC UN COUP DE POUCE DU PROFESSEUR

(Professorum securus capiendum est)

À n'importe quel moment de votre tour (et une fois par tour uniquement), avant ou après votre **collecte normale**, vous **pouvez demander un Coup de Pouce au Professeur** (c'est-à-dire prendre 1 jeton Coup de Pouce et 1 bille Ingrédient de votre choix dans le Distributeur).

Quand vous prenez une bille Ingrédient grâce à un Coup de Pouce du Professeur, vous **ne pouvez pas provoquer d'Explosion**, même si 2 billes de même couleur se percutent.

Pour chaque jeton Coup de Pouce, vous **perdez 2 points** à la fin de la partie.

UTILISER LES INGRÉDIENTS

(Usando billum ad victoriam)

Après avoir pris des Ingrédients – qu'il s'agisse de votre **collecte normale**, d'un **Coup de Pouce du Professeur** ou de l'**ingestion d'une Potion** (cf. *Boire des Potions*, page 7) –, vous aurez un certain nombre de billes en main. Pour les utiliser, voici les options qui s'offrent à vous :

- * Pour commencer, vous **devez** placer les Ingrédients de votre main sur les trous correspondants (de même couleur) des tuiles Potion de votre Paillasse, si possible (une bille jaune va sur un trou jaune, etc.). Lorsqu'un Ingrédient a été placé sur une tuile Potion, il **ne peut plus être déplacé** jusqu'à ce que la Potion soit terminée.
- * Si les billes Ingrédient que vous avez en main ne peuvent pas être posées sur une tuile Potion de votre zone de Préparation, vous **devez** les mettre sur la petite fiole tordue de votre Paillasse. C'est ce qu'on appelle la **Réserve d'Ingrédients**. À votre tour, vous pouvez librement faire passer des Ingrédients entre votre Réserve et votre main.

La Réserve d'Ingrédients ne peut pas contenir **plus de 3 Ingrédients**. Vous ne pouvez conserver des Ingrédients dans votre main **que jusqu'à la fin de votre tour** (cf. *Fin du tour*, page 7).



Il va sans dire qu'une fois votre tour terminé, vous ne pourrez plus sortir d'Ingrédients de votre Réserve, petits chenapans !

TERMINER UNE POTION

(Completius potionibus)

Une Potion est **terminée** quand tous les trous de sa tuile sont remplis par des Ingrédients. Remettez toutes les billes de cette Potion dans le Distributeur (cf. *Réapprovisionner le Distributeur*, page 7), retournez sa

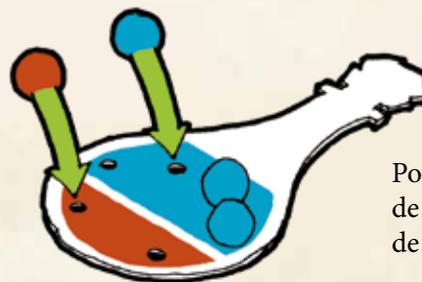
tuile (du côté Formule au côté Terminée) et déplacez-la vers la zone située au-dessous de votre Paillasse. C'est votre **zone de Potions**.

À la fin de la partie, les Potions **valent un certain nombre de points** (qui apparaissent sur leur tuile). De plus, vous pouvez les boire au cours de la partie pour activer des pouvoirs magiques à usage unique (cf. *Boire des Potions*, page 7).



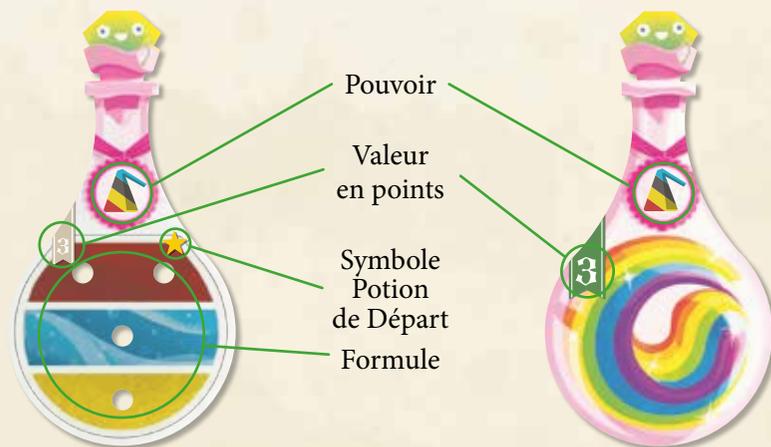
Un jeton Coup de Pouce

Rien ne vous empêche de me demander un petit Coup de Pouce avant de procéder à votre collecte normale du tour. Avec un peu d'astuce, vous créez les conditions nécessaires au déclenchement d'une formidable réaction en chaîne !



Posez les billes sur les trous de la couleur correspondante de votre Potion.

Exemple : Heiko a 7 billes en main (4 bleues et 3 noires). Il lui reste 2 billes rouges du tour précédent dans sa Réserve. Il pose les 4 billes bleues et 1 bille rouge de sa Réserve sur les Potions de sa Paillasse. Il veut garder toutes ses billes noires, si bien qu'il prend la dernière bille rouge de sa Réserve dans sa main et y pose à la place les 3 billes noires. Puis il met fin à son tour et défusse la bille rouge en la remettant dans le Distributeur.



Une Potion, côté Formule (recto)

La même Potion, côté Terminée (verso)

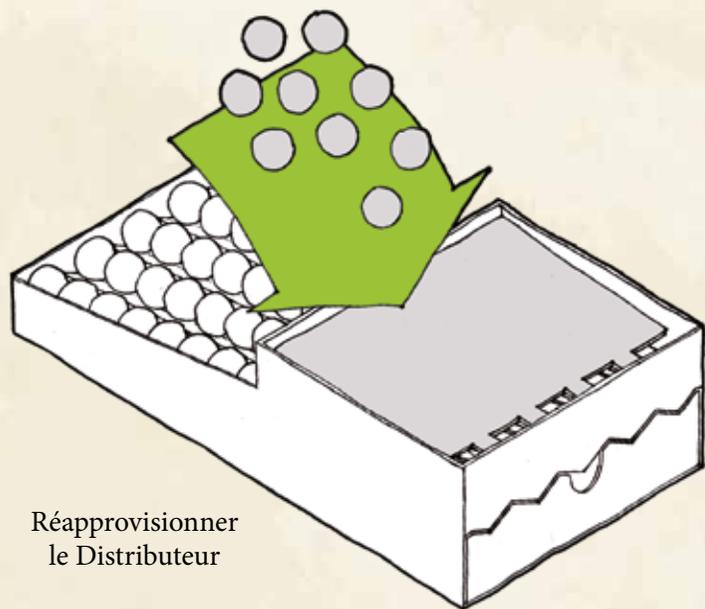
Une Potion terminée



La même Potion, une fois qu'elle a été bue



Vous pouvez aussi boire des Potions dès que vous les avez terminées, si cela vous chante. Cet examen vise à mettre en avant vos talents de mage, et non vos connaissances théoriques. Faire bon usage de son travail et le tourner à son avantage est une compétence essentielle !



Réapprovisionner le Distributeur



Au début de chaque tour, il y aura toujours 2 tuiles Potion dans la zone de Préparation de votre Paillasse, et vous ne pourrez pas terminer plus de 2 Potions par tour. Et toc !

BOIRE DES POTIONS (*Gulpere potionibus*)

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez boire une ou plusieurs Potions que vous avez terminées pour activer leur pouvoir magique. Chaque Potion est à **usage unique** : elle ne peut donc être bue qu'une seule fois.

Pour montrer qu'une Potion a été bue, retournez-la à 180°. Après quoi, vous pouvez appliquer son pouvoir.

Quand vous buvez une Potion pour prendre des billes dans le Distributeur, **vous ne provoquez jamais d'Explosion**. Une Explosion ne peut être provoquée **que** par la **collecte normale** de votre tour. De la même façon, vous ne provoquez pas d'Explosion quand vous bénéficiez d'un Coup de Pouce du Professeur.

Vous ne perdez **pas** la tuile d'une Potion que vous avez bue : elle compte toujours comme une Potion terminée, et vaut le même nombre de points à la fin de la partie.

RÉAPPROVISIONNER LE DISTRIBUTEUR (*Distributorium rechargillatus*)

Respectez ces quelques règles quand vous réapprovisionnez le Distributeur :

- * **Laissez tomber les billes sur le couvercle** : n'essayez pas de les orienter vers l'entrée de l'une des pistes en particulier.
- * **Remplissez toutes les pistes de la glissière quand c'est possible** : si des pistes sont déjà pleines et que des billes restent coincées sur le couvercle, **déplacez-les vers la piste la plus proche offrant encore de la place**.

FIN DU TOUR (*Finis turnum*)

Après avoir procédé à votre collecte normale du tour, avoir éventuellement demandé un Coup de Pouce au Professeur et bu toutes les Potions dont vous aviez besoin, **votre tour prend fin**. Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

- * Si votre Réserve d'Ingrédients est pleine et que vous avez encore des billes en main, vous **devez** défausser ces dernières en les remettant dans le réservoir du Distributeur.
- * Si vous avez moins de 2 tuiles Potion dans votre zone de Préparation, vous devez **choisir et piocher** de nouvelles Potions **depuis le dessus de n'importe** quelle pile encore disponible et les poser sur vos becs Bunsen. **Remarque** : Vous **ne pouvez pas déplacer des Ingrédients de votre Réserve vers les tuiles Potion que vous venez de piocher**, car votre tour est déjà fini.
- * Vérifiez si vous avez gagné des **jetons Compétence** (cf. *Jetons Compétence*, page 8).
- * Vérifiez si la **fin de la partie** est déclenchée (cf. *Fin de la partie*, page 9).

* JETONS COMPÉTENCE *

(Achiervius recompensarius)

Les **jetons Compétence** sont des récompenses réservées aux élèves qui font preuve d'un talent exceptionnel... soit parce qu'ils maîtrisent une Potion précise, soit parce qu'ils parviennent à en préparer de nombreuses différentes !

Pour **chaque type de Potion**, quand vous terminez la **3^e de ce type** (c'est-à-dire avec le même pouvoir), vous recevez automatiquement un jeton Compétence (mais **vous n'en recevez pas un autre** quand vous terminez la 6^e Potion ou plus de ce type).

De plus, quand vous terminez la **5^e Potion de type différent** (c'est-à-dire que les Potions ont 5 pouvoirs différents), vous recevez automatiquement un jeton Compétence (mais **vous n'en recevez pas un autre** quand vous terminez un deuxième groupe de 5 Potions différentes).

Les jetons Compétence proviennent **de la pile « Décompte »** (ou de la réserve générale si la pile « Décompte » est épuisée). Chaque jeton Compétence vaut 4 points à la fin de la partie.



Exemple : En terminant les Potions représentées ci-dessus, José a gagné 3 jetons Compétence à la fin de la partie. Il a obtenu le premier grâce aux 3 Filtres de Lavamancie (A), et le deuxième grâce aux 3 Élixirs d'Amour Aveugle (B). Même si José a terminé 6 Filtres de Lavamancie, il n'a pas gagné de jeton Compétence supplémentaire (un jeton n'est obtenu que lorsqu'un joueur termine sa 3^e Potion du même type, pas pour chaque groupe de 3). Enfin, il a gagné son troisième jeton Compétence lorsqu'il a terminé son 5^e type de Potion différent (C). Ici aussi, bien qu'il ait terminé au total 6 types de Potions, il n'a obtenu aucun jeton Compétence supplémentaire, car il avait déjà atteint l'objectif d'« au moins 5 Potions différentes ».



Un jeton Compétence

Je ne devrais pas avoir à vous le signaler, mais... mieux vaut prévenir que guérir ! Vous n'avez pas besoin de « créer des groupes de tuiles Potion » et de les « dépenser » pour recevoir des jetons Compétence. Considérez plutôt chaque jeton Compétence comme un « objectif » : lorsque vous l'avez obtenu une fois, vous ne pouvez pas l'obtenir une seconde fois pour la même raison. Par ailleurs, une même tuile Potion peut être utilisée pour obtenir plus d'un « objectif ».



Nombre de joueurs	Pile « Décompte »
2	4 jetons Compétence
3	5 jetons Compétence
4	6 jetons Compétence



Ces chiffres ont été établis pour que les parties ne soient ni trop courtes ni trop longues. Mais si vous êtes particulièrement lents ou, à l'inverse, fort rapides, ou encore si vous vous sentez parfaitement à l'aise avec les bases du jeu, n'hésitez pas à convenir de chiffres différents au début de la partie, ce qui vous permettra de raccourcir ou de rallonger la durée de la partie !

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, Heiko est le premier joueur et vient de finir son tour après avoir pris le cinquième jeton Compétence – son second en ce qui le concerne – de la pile « Décompte », si bien qu'il n'en reste plus qu'un à prendre. C'est maintenant au tour de David de jouer, lequel parvient à récupérer le dernier jeton Compétence de la pile « Décompte », ce qui déclenche la fin de la partie. José et Anna ont tous deux un tour à jouer, après quoi la partie sera terminée. José joue, mais ne gagne pas de jeton Compétence. En revanche, Anna parvient à en récupérer un parce qu'elle a terminé sa 3^e Potion de même pouvoir, et un autre parce qu'elle obtient ainsi 5 Potions de pouvoirs différents. Comme la pile « Décompte » est vide, elle se sert dans la réserve générale. La partie se termine à la fin du tour d'Anna. Les joueurs peuvent maintenant calculer leurs scores.

✧ FIN DE LA PARTIE ✧ (*Alculatio finalis pointibus*)

Lors de la mise en place, vous avez créé une **pile « Décompte »** comprenant un certain nombre de jetons Compétence (cf. tableau ci-contre).

La fin de la partie est déclenchée si, à la fin du tour d'un joueur, le **dernier jeton Compétence** de la pile « Décompte » **a été pris**. Mais c'est également le cas si, à la fin du tour d'un joueur, il n'y a **plus de tuiles Potion** disponibles.

La partie se poursuit dans le sens horaire, jusqu'à ce que le joueur situé à **la droite** du premier joueur ait terminé son tour (de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours). Si tous les jetons Compétence de la pile « Décompte » ont été distribués, **les joueurs peuvent se servir dans la réserve générale**, le cas échéant.

Ensuite, chaque joueur fait la somme des points qu'il a obtenus grâce aux tuiles Potion qu'il a terminées et aux jetons Compétence qu'il a gagnés, avant d'y soustraire 2 points par jeton Coup de Pouce qu'il possède.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, les joueurs concernés (en commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens horaire) prennent une bille dans le Distributeur et tentent de provoquer une Explosion. Le joueur qui prend **le plus** de billes de cette manière est le grand gagnant.



**HORRIBLE
GUILD**



© 2015-2018 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

Édition française distribuée en exclusivité par IELLO

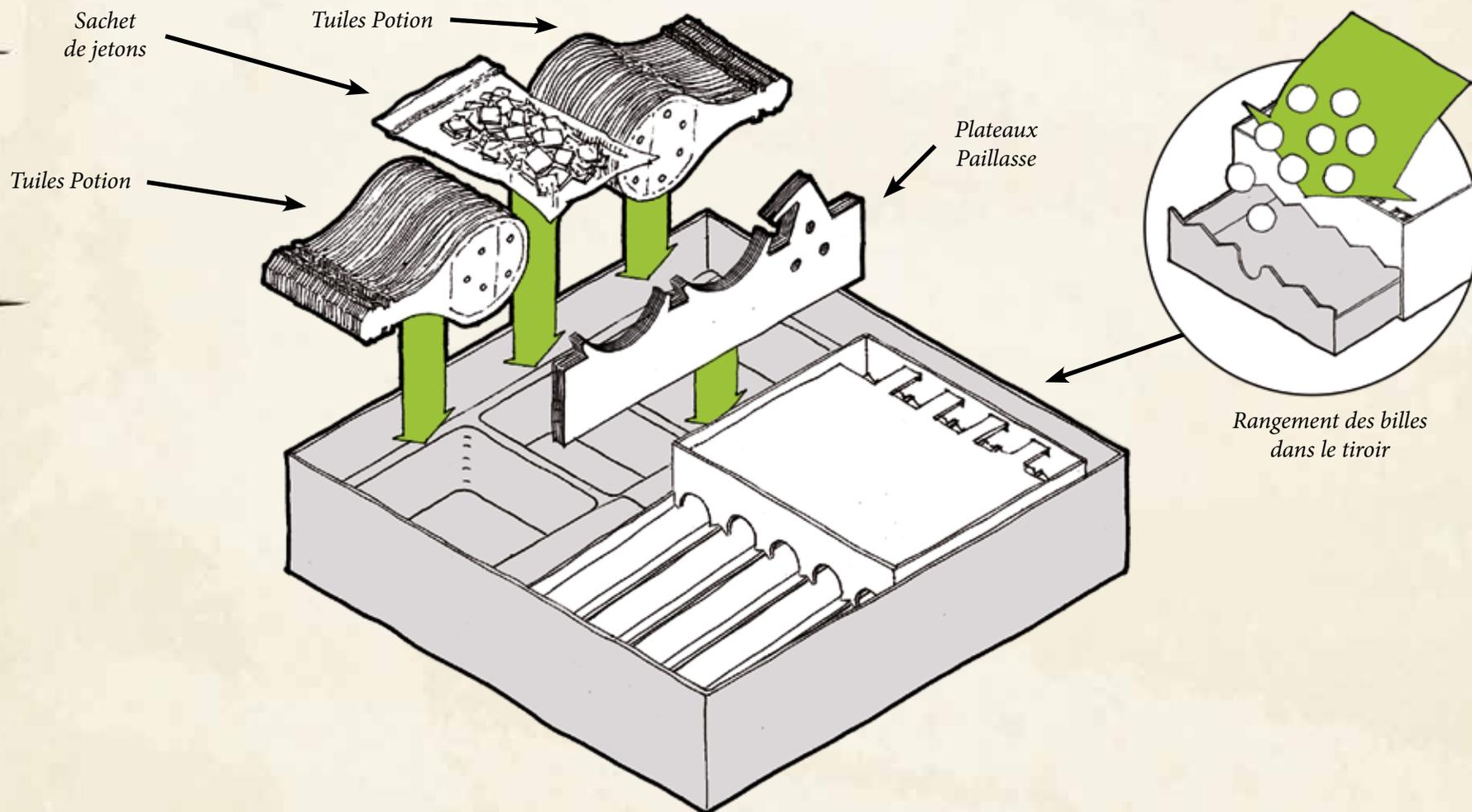
© 2020 IELLO
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Fabriqué en Chine

* DE L'ART DE TOUT BIEN RANGER DANS LA BOÎTE *

(Avooidius horribilis messibus)



* CRÉDITS *

(Meritum laboribus)

Auteurs : Lorenzo Silva, Andrea Crespi et Stefano Castelli

Illustratrice : Giulia Ghigini

Conception graphique : Heiko Günther

Direction artistique : Lorenzo Silva

Développement : Andrea Crespi et Lorenzo Silva

Chef de projet : Alessandro Prà

Responsable de production : Lorenzo Silva

Édition française : IELLO

Traduction française : Jérôme Vessière

Relecture française : Robin Houplier et Alain Wernert

Graphisme édition française : Vincent Mougenot et Cindy Roth

Remerciements : 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 Pinchioli, 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, et tant d'autres !



UNICORN FEVER

VOTRE OBJECTIF : MISER SUR LA BONNE LICORNE... ET TOUT FAIRE POUR RÉUSSIR VOTRE PARI !



* LISTE DES POUVOIRS DES POTIONS *

(De potionis effectibus)

POTION DE SAGESSE



Prenez 1 Ingrédient de votre choix dans le Distributeur. Aucune Explosion n'est provoquée.

Tout est possible quand on prend le temps de réfléchir.



ÉLIXIR D'AMOUR AVEUGLE

Volez tous les Ingrédients de la Réserve d'un adversaire.

Pourquoi prendre le risque de voler quand il suffit de faire preuve d'un charme éblouissant ?

POTION D'ATTRACTION MAGNÉTIQUE



Prenez 2 Ingrédients adjacents de couleurs différentes sur une même piste du Distributeur.

Aucune Explosion n'est provoquée.

Je ne suis pas sûr que ce soit vraiment ce qu'ils veulent dire quand ils parlent de « personnalité magnétique ».



POTION DE JOIE PRISMATIQUE

Vous pouvez placer tous les Ingrédients de votre Réserve sur les trous de vos Potions incomplètes, peu importe leur couleur.

*Des billes ? Des couleurs ? On s'en moque...
Que la fête commence !*

POTION ABYSSALE



Prenez jusqu'à 1 Ingrédient de chaque couleur dans la première rangée (celle du bas) du Distributeur. Vous ne pouvez prendre que 1 Ingrédient de chaque piste.

*C'est ce qui s'appelle « racler les fonds de tiroir ».
Un gros tiroir, certes.*

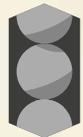


SABLES DU TEMPS

Activez une nouvelle fois le pouvoir de 1 Potion que vous avez déjà bue.

On peut toujours tirer les leçons de nos erreurs passées... mais on apprend beaucoup plus de nos succès !

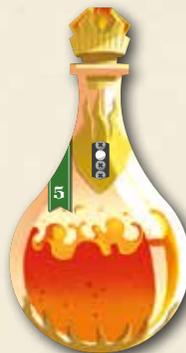
BAUME DE VISCOSITÉ SUPRÊME



Prenez au moins 2 Ingrédients adjacents de même couleur sur une piste du Distributeur.

Aucune Explosion n'est provoquée.

*Ce machin colle encore plus que la mélasse !
La question est... comment enlever ce truc ?*



FILTRE DE LAVAMANCIE

Remettez dans le réservoir jusqu'à 5 Ingrédients de même couleur depuis une piste du Distributeur. Aucune Explosion n'est provoquée.

On pourrait difficilement parler de frappe chirurgicale, mais c'est bougrement efficace.