

# POTION EXPLOSION



LIVRO DE REGRAS



## ☼ COMPÊNDIO DE INGREDIENTES ☼ (*Embromatis futilus*)



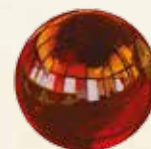
### LÁGRIMAS DE UNICÓRNIO

A lágrima do unicórnio é o fluído mais puro que se conhece no mundo da magia. Bastam algumas gotinhas para catalisar efeitos mágicos poderosíssimos.

*É muito fácil conseguir lágrima de unicórnio! Eles estão sempre deprimidos. É só encontrar um unicórnio, fazer uma piada sobre o chifre dele e se preparar para a enxurrada. Leve um barril bem grande.*



### FUMAÇA DE DRAGÃO



Os vapores tóxicos exalados por esses répteis temíveis costumam ser úteis por sua alta reatividade mágica. Mas cuidado para não respirá-los!

*Para conseguir a fumaça de um dragão, cutuque seu nariz até ele ficar bastante irritado. Acondicione a fumaça em um frasco e saia correndo para não ser incinerado.*



### MUCO DE OGRE

Esta substância extremamente viscosa é usada para espessar compostos de alta volatilidade. Use sempre uma máscara ao manusear.

*Os ogros do pântano ficam resfriados toda hora. Vá até um lodaçal. Leve uma caixa de lenços bem grande. Siga o som dos espirros. Desaconselhável para pessoas que enjoam com facilidade.*



### CASPA DE FADA



Um ingrediente muito poderoso. Também usado por crianças travessas que se recusam a crescer para sequestrar outras crianças e levá-las ao mau caminho.

*Capture uma fada e penteie seu cabelo suavemente com um pente pequeno. Evite pensar em coisas boas, ou poderá acabar batendo contra o teto sem nem se dar conta.*

# POTION EXPLOSION

Um jogo de poções e bolinhas de gude para 2 a 4 aprendizes de feiticeiro

## REGRAS (*Explicatio regularii*)

Caros alunos,

chegou aquele período do ano.

O último ano de vocês na Academia de Feitiços Horribilorum para Bruxos Brilhantes está quase no fim, e chegou a época das provas finais!

Como sempre, as regras são as mesmas: pegue os Ingredientes do Dispensador no Laboratório para finalizar suas Poções. Lembre-se que as explosões que você desencadear podem ajudar! Não apenas permitimos o uso das Poções que você preparar durante a prova, mas também o incentivamos! Use-as com sapiência para trabalhar melhor e mais rapidamente. Assim, provará seu potencial como bruxo.

A prova termina depois que entregarmos Fichas de Competência suficientes aos alunos. Mas não se esqueça: para ganhar o Prêmio de Aluno do Ano, você precisará ser aquele que preparou as poções mais difíceis (e valiosas)!

Boa sorte!

### COMPONENTES

1 Dispensador  
(em várias partes,  
para ser montado)

80 Ingredientes  
(bolinhas de gude de 4  
cores, 20 de cada cor; um  
saquinho com bolinhas  
remanescentes para o caso  
de ter alguma defeituosa).



15 fichas de Competência



64 fichas de Poção de 8 tipos.  
(Poções do mesmo tipo têm o mesmo  
ícone de efeito)



21 fichas de Ajudinha

1 ficha de  
Primeiro  
Jogador



4 Bancadas

*Alvo Soumelhor*  
Reitor da Academia de Feitiços Horribilorum



## ✧ RESUMO DO JOGO ✧ (De horribilis gamesibus, resumus)

Para preparar suas **Poções**, pegue **um Ingrediente** do **Dispensador** a cada turno, fazendo os Ingredientes da mesma cor **colidirem** para que **explodam** (você fica com eles também)! Quanto **maior for a explosão**, **mais rápido** você conseguirá preparar as Poções!

A receita de cada Poção requer **de 4 a 7 Ingredientes**. Eles são representados pelos buracos nas Poções. Coloque as bolinhas **da cor correta** nas suas Poções. Quando todos os buracos forem preenchidos com uma bolinha da cor correspondente, você terá finalizado a Poção.

Cada Poção vale **um número específico de pontos**, o que depende do **número de Ingredientes** necessários para finalizá-la e da **força de seu efeito mágico**.

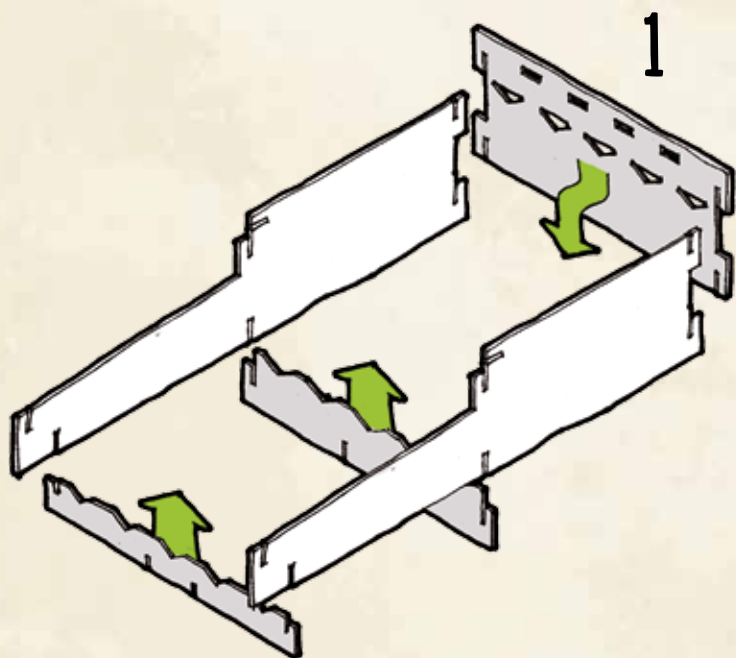
Ao finalizar **3 Poções com o mesmo efeito** ou **5 Poções com 5 efeitos diferentes**, você recebe uma **ficha de Competência**, que vale **4 pontos**.

Depois que um número suficiente de fichas de Competência for entregue aos jogadores, é desencadeado o final da partida.

O vencedor será o jogador com mais pontos.

## ✧ EXPERIÊNCIA ÚNICA: "FAÇA VOCÊ MESMO" ✧ (Montatio Dispensatorium ikea)

Destaque com cuidado as partes do Dispensador das cartelas. Depois, monte o Dispensador seguindo as figuras abaixo.



*Este procedimento foi aperfeiçoado em séculos de trabalho manual cuidadoso e planejamento escrupuloso por meus antecessores... e por mim mesmo, também! Humildemente, eu me orgulho desses belos portais em arco por onde passam as bolinhas. Não são lindos?*



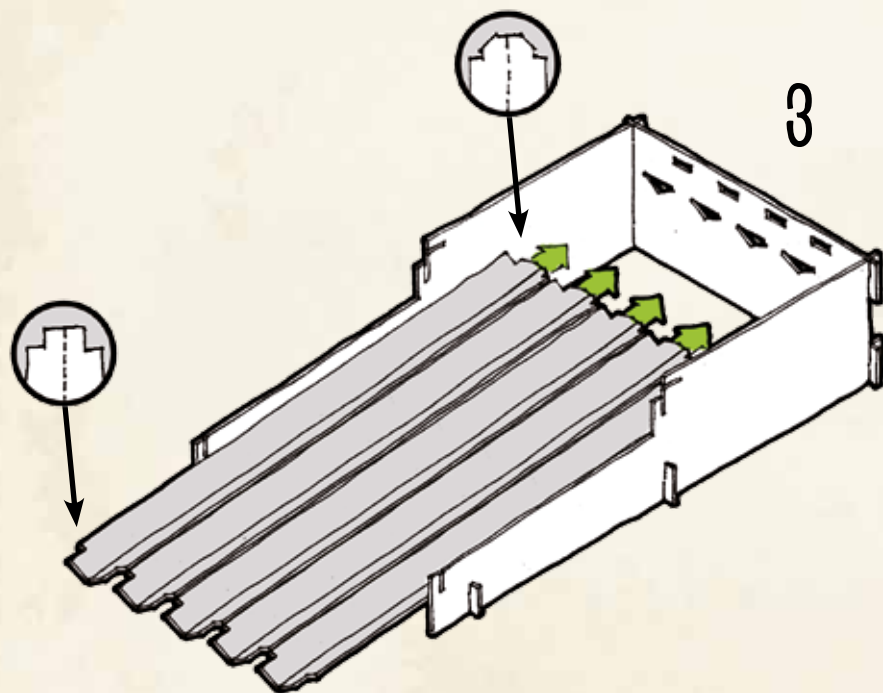
*Nota: As reentrâncias frontais das duas peças exibidas ficarão vazias ao final deste passo. Elas serão usadas posteriormente, em outra etapa da montagem.*



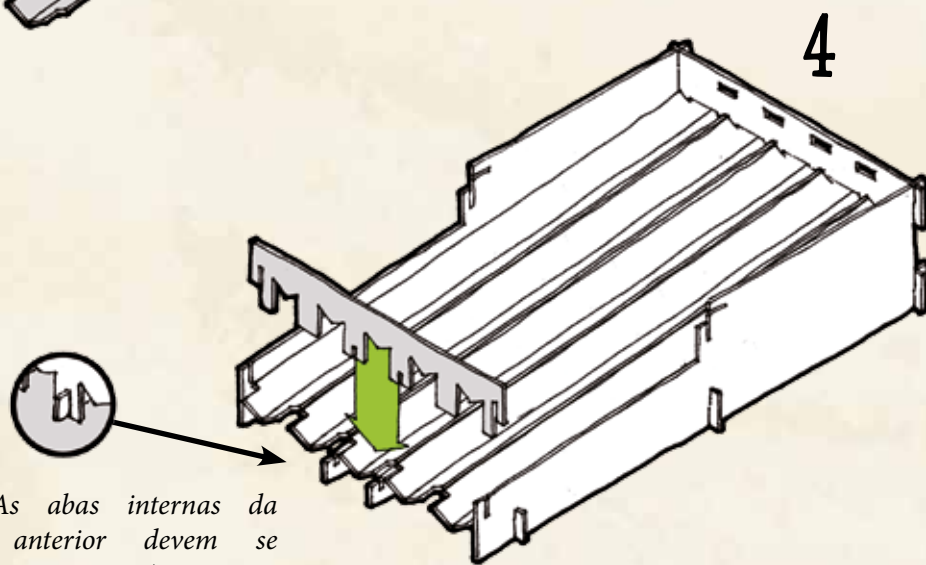
*Depois de montado, o Dispensador cabe direitinho na caixa do Potion Explosion™. Assim, você jamais precisará desmontá-lo. Mas que conveniente, hein?! Não precisa agradecer.*



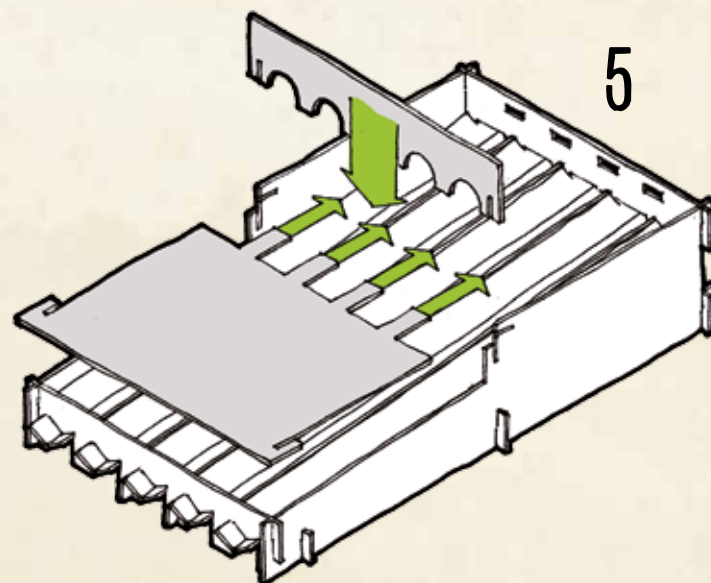
*Eu poderia destacar que o lado pintado de preto do escorrega é o que fica virado para baixo, e que o lado com a textura de madeira fica para cima, mas seria um insulto à sua inteligência, não é mesmo?*



*Nota: Ao dobrar os escorregadores, é necessário dobrá-los bem. Do contrário, as bolinhas podem escapar dos escorregadores durante a partida. Após dobrar bem, você pode ajustar o ângulo do escorregador e encaixá-lo na parede posterior.*



*Nota: As abas internas da parede anterior devem se encaixar nas reentrâncias que ficaram livres durante o passo 2.*

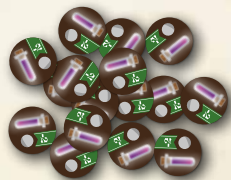


*Sob o risco de ofender os carentes de inteligência "diferenciada", esclareço: o teto deve ser inserido antes da parede com os arcos, naturalmente. Mas tenho certeza de que vocês já descobriram isso sozinhos.*

## ✧ PREPARAÇÃO ✧ (Preparatio jogus)

1. Cada jogador recebe uma **Bancada** e a coloca à sua frente, deixando espaço acima e abaixo dela.
2. O jogador que preparou um drink mais recentemente será o primeiro jogador, pegando a **ficha de Primeiro Jogador**. Ela é só um lembrete, pois permanece com a mesma pessoa até o final da partida. O jogo segue no sentido horário, turno após turno.
3. Pegue todas as **Poções** e remova 2 dos 8 tipos diferentes de Poção, aleatoriamente ou não, e coloque-as de volta na caixa (elas não serão usadas nesta partida).

*Em suas primeiras partidas, sugiro que deixe de fora as poções Bálamo da Viscosidade Extrema e Filtro da Lavamancia. Apenas os preparadores de poção mais talentosos possuem o conhecimento necessário para trabalhar com elas!*



4. Dos 6 tipos de Poções restantes, sorteie 2 **Poções iniciais** (marcadas com o símbolo ★) por jogador, e coloque-as no centro da mesa, com o lado da Receita (com a fita cinza) virado para cima. Começando com o Primeiro Jogador e seguindo no sentido **horário**, cada jogador pega **uma** Poção Inicial. Depois que todos estiverem com 1 Poção, cada jogador pega uma **segunda** Poção Inicial, começando com o **último** jogador e seguindo no sentido **anti-horário**.
5. Cada jogador coloca suas 2 Poções iniciais, com o lado da Receita para cima, sobre os bicos de Bunsen em sua Bancada. Essa será sua **área de Preparo**.
6. Depois que todos tiverem escolhido suas Poções iniciais, misture as fichas restantes e divida-as em 5 pilhas, com o **lado da Receita virado para cima**.
7. Coloque todos os **Ingredientes** (bolinhas de gude) no “tanque” do **Dispensador**. Elas devem rolar pelos buracos e encher completamente todas as 5 faixas do escorregador (ver *Reabastecimento do Dispensador*, p. 9).
8. Coloque todas as **fichas de Ajudinha** e as **fichas de Competência** ao lado do Dispensador. Use algumas das fichas de Competência para formar uma **pilha “regressiva”** (ver *Fim de Jogo*, p. 10). O número de fichas de Competência nessa pilha depende do número de jogadores (ver tabela abaixo):

Número de jogadores	Pilha “regressiva”
2	4 fichas de Competência
3	5 fichas de Competência
4	6 fichas de Competência

Ok, agora vocês estão prontos!



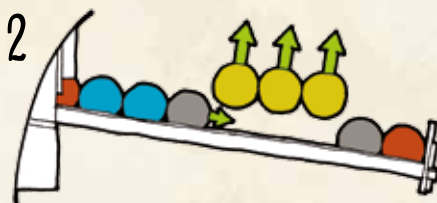
*Olá, eu sou o professor. Eu falo muito, mas o que eu digo geralmente é muito útil, então leia, ok?*



O jogador pega a bolinha vermelha, dando início a uma reação em cadeia.



As três bolinhas amarelas colidem (e explodem). O jogador leva todas elas.



Depois, duas bolinhas pretas colidem e explodem. O jogador também fica com elas.



Não há mais nenhuma colisão entre bolinhas da mesma cor e a reação em cadeia termina.



## ☀️ TURNOS ☀️

*(Turnis explicatio)*

Uma partida de **Potion Explosion™** é dividida em turnos. Os turnos seguem no **sentido horário** dos jogadores. No seu turno, você **DEVE pegar 1 Ingrediente do Dispensador**. Essa ação pode desencadear **uma ou mais Explosões**. Além disso, a qualquer momento do seu turno, você **PODE tomar** uma ou mais de suas Poções finalizadas E/OU pedir uma **Ajudinha ao Professor**.

### COLETA DE INGREDIENTES

*(Pegaris ingredientum)*

Conforme descrito acima, para pegar um Ingrediente do Dispensador, basta escolher e pegar uma bolinha. Você pode escolher qualquer bolinha que esteja visível no Dispensador, menos a 9ª bolinha de cada faixa do escorregador (ver figuras à esquerda). **Essa será sua coleta normal deste turno.**

### DESENCADEAMENTO DE UMA EXPLOÇÃO

*(Causatio lum caballum)*

Não é difícil imaginar que, quando você remove um Ingrediente do escorregador, todas as bolinhas acima da removida descem para preencher a lacuna criada. É então que pode ocorrer uma **Explosão!** Se dois Ingredientes **da mesma cor colidirem**, eles **explodem**. Quando dois ingredientes explodem, **todos os Ingredientes da mesma cor conectados a eles também explodem**. Você leva todos os Ingredientes que explodiram, bem como o que você pegou diretamente do Dispensador.

*Nem todos os alunos percebem isto de primeira: quando há três ou mais bolinhas da mesma cor conectadas, se pegar a do meio, você desencadeará uma Explosão ao fazer com que as outras duas colidam! É uma bela de uma jogada, não é?*



Caso, após remover todos os Ingredientes que explodiram, haja outra colisão entre bolinhas da mesma cor, a nova colisão desencadeará uma nova Explosão, e você também fica com todos esses Ingredientes que explodiram. Se, depois disso, houver outra colisão entre bolinhas da mesma cor, ocorre uma terceira Explosão e assim por diante (*ver exemplo à esquerda*).

*Note que os dois Ingredientes azuis do último passo do exemplo, apesar de estarem envolvidos em uma colisão, não explodem. Uma Explosão só ocorre quando duas ou mais bolinhas da mesma cor colidem umas contra as outras. Além disso, se você desencadear uma série de Explosões longa o bastante, uma ou mais faixas do escorregador podem acabar ficando parcialmente vazias. Mas isso não é um problema.*



## UMA AJUDINHA DO PROFESSOR

*(Magistera auxiliat stupidis alumnum)*

A qualquer momento do seu turno (apenas uma vez por turno), antes ou depois de sua **coleta normal**, você **PODE pedir uma Ajudinha ao Professor**, isto é, pegar uma **ficha de Ajudinha** e 1 **Ingrediente** à sua escolha do Dispensador.

Ao utilizar a Ajudinha do professor para pegar um Ingrediente, você **não pode desencadear uma Explosão**, mesmo que faça 2 bolinhas da mesma cor colidirem.

Para cada ficha de Ajudinha, você **perde 2 pontos** ao final da partida.



Uma ficha de Ajudinha

*É melhor pedir minha Ajudinha antes de realizar a coleta normal do seu turno. Se usá-la com sabedoria, você poderá criar as condições perfeitas para desencadear reações em cadeia gigantescas!!!*



## COMO USAR OS INGREDIENTES

*(Utilizarius bolinis ad victoriam)*

Após pegar Ingredientes — com sua **coleta normal**, com a **Ajudinha do professor**, ou ao **tomar uma Poção** (ver *Tomando Poções*, p. 9) —, você ficará com algumas bolinhas na mão. Para usá-las, você tem as seguintes opções:

- \* Primeiro, você **deve** colocar Ingredientes da mão nos buracos vazios da mesma cor nas Poções que estiverem sendo preparadas na sua Bancada, se possível (uma bolinha amarela deve ocupar um buraco amarelo, etc.). Quando um Ingrediente é colocado em uma Poção, é **proibido movê-lo** até que você finalize a Poção.
- \* Caso tenha Ingredientes na mão que não possam ser colocados em nenhuma Poção na sua área de Preparo, você **deve** colocá-los no pequeno frasco (a retorta) em sua Bancada. A retorta será a sua **Reserva de Ingredientes**. Durante o seu turno, você pode mover Ingredientes livremente entre a sua mão e a sua Reserva.

A Reserva de Ingredientes só pode armazenar **até 3 Ingredientes** de cada vez. Você só pode segurar Ingredientes na mão **até o final do seu turno** (ver *Fim do Turno*, p. 9).



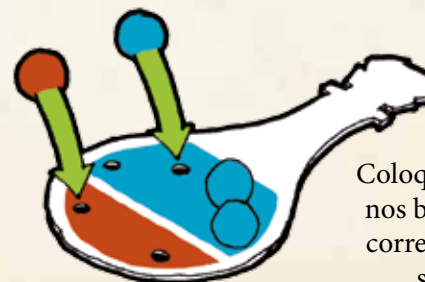
*Não precisa nem dizer que, quando seu turno acaba, não é permitido tirar Ingredientes da sua Reserva até o início do seu próximo turno.*

## FINALIZAÇÃO DE UMA POÇÃO

*(Completius pocionum)*

Quando todos os buracos de uma Poção estiverem com um Ingrediente, essa Poção terá sido **finalizada**. Devolva todas as bolinhas da Poção ao Dispensador (ver *Reabastecimento do Dispensador*, p. 9), vire a Poção da frente (lado com a Receita) para o verso (lado Finalizado) e coloque-a na área abaixo da sua Bancada. Essa é a sua **área de Poções**.

As Poções valem **certo número de pontos** ao final da partida (indicado na própria ficha), e você também pode tomá-las para ativar seus efeitos mágicos especiais uma vez (ver *Tomando Poções*, p. 9).



Coloque as bolinhas nos buracos da cor correspondente na sua Poção

*Exemplo: Valéria tem 7 bolinhas na mão: 4 vermelhas e 3 pretas. Ela ainda possui 2 bolinhas azuis na Reserva que sobraram do turno anterior. Assim, ela coloca as 4 bolinhas vermelhas e 1 bolinha azul da Reserva nas Poções em sua Bancada. Como deseja guardar todas as bolinhas pretas, Valéria pega a outra bolinha azul da Reserva de volta para a mão, e coloca as 3 pretas na Reserva. Depois, seu turno acaba, e ela devolve a bolinha azul para o Dispensador.*



Uma poção, frente ou lado com a Receita

Mesma poção, verso ou lado Finalizado



Uma poção Finalizada

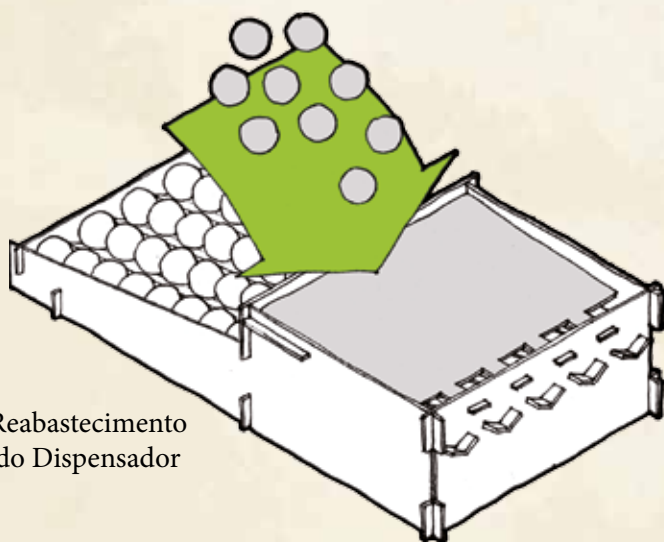


Mesma poção, depois de ser consumida.

*Você também pode tomar Poções logo que finalizá-las, caso assim deseje. O objetivo desta prova é avaliar sua aptidão enquanto bruxo, não apenas testar seu conhecimento teórico sobre poções. Ser capaz de utilizar o fruto de seu trabalho e aproveitar suas vantagens é uma habilidade de suma importância!*



Reabastecimento do Dispensador



*Você sempre terá 2 Poções na área de Preparo da sua Bancada no início de cada turno, e não poderá finalizar mais que 2 Poções em um mesmo turno. Rá!*



## TOMANDO POÇÕES (*Bibendus pocionum*)

A qualquer momento do seu turno, você pode tomar uma ou mais Poções que tenha finalizado para ativar seus efeitos mágicos. Cada Poção tem um **efeito especial de uso único** — após tomar uma Poção, você não poderá tomá-la novamente.

Para lembrar que uma Poção foi usada, vire-a de cabeça para baixo. Depois, você pode resolver seus efeitos.

Ao usar uma Poção para coletar bolinhas do Dispensador, você **nunca desencadeia nenhuma Explosão** — as Explosões **só podem** ser desencadeadas quando você realizar a **coleta normal** do seu turno. Do mesmo modo, você não desencadeia nenhuma Explosão ao usar a Ajudinha do professor.

Ao usar uma Poção, você **não** perde a ficha correspondente. Ela ainda conta como uma Poção finalizada, e ainda vale o mesmo número de pontos ao final da partida.

## REABASTECIMENTO DO DISPENSADOR (*Dispensaria reabastecerium*)

Quando você tiver de colocar Ingredientes no Dispensador, siga as seguintes regrinhas:

- \* **Largue as bolinhas aleatoriamente sobre a tampa. Não tente direcioná-las** para nenhum buraco específico.
- \* **Preencha todas as faixas do escorregador sempre que possível.** Se uma bolinha (ou mais) ficar parada sobre outra (ou seja, se a faixa onde ela parou já estiver cheia e ela ficar para fora da tampa), **mova-a para o buraco mais próximo de onde ela parou, cuja faixa ainda tenha espaço.**

## FIM DO TURNO (*Finalius turnum*)

Após realizar a coleta normal do seu turno e, opcionalmente, pedir uma Ajudinha ao Professor e/ou tomar as Poções que desejava, **o seu turno acaba.** Siga os passos abaixo em ordem:

- \* Caso ainda tenha bolinhas na mão e sua Reserva de Ingredientes já esteja cheia, você **deve** devolvê-las ao tanque do Dispensador.
- \* Caso tenha menos de 2 Poções na sua área de Preparo, você deve **escolher** novas Poções para **comprar do topo de quaisquer** das cinco pilhas disponíveis, e colocá-las nos seus bicos de Bunsen. **Nota:** você **não pode mover Ingredientes da sua reserva para as Poções que acabou de comprar**, pois seu turno já terminou.
- \* Verifique se você ganhou uma ou mais **fichas de Competência** (ver *Fichas de Competência*, p. 10).
- \* Verifique se o **fim de jogo** foi desencadeado (ver *Fim de Jogo*, p. 10).

## ☀ FICHAS DE COMPETÊNCIA ☀

*(Conquistus recompensae)*

As **fichas de Competência** são recompensas especiais entregues aos alunos que se mostrarem particularmente talentosos: quando dominarem uma Poção específica ou quando prepararem várias diferentes!

Assim que um jogador finalizar a **3ª Poção do mesmo tipo** (isto é, com o mesmo efeito) e/ou **finalizar a 5ª Poção de tipos diferentes** (isto é, finalizar Poções com 5 efeitos diferentes), você recebe automaticamente uma ficha de Competência **da pilha “regressiva”** (ou da reserva geral, caso a pilha “regressiva” tenha acabado). Cada ficha de Competência vale 4 pontos ao final da partida.



Uma ficha de Competência

*Acho que não preciso dizer, mas é melhor pecar pelo excesso: você não precisa “criar um monte de fichas de poção” e “gastá-las” para receber fichas de Competência. No momento em que você finalizar a terceira Poção do mesmo tipo, você recebe uma ficha. No momento que finalizar o quinto tipo de Poção, você recebe uma ficha. É isso.*

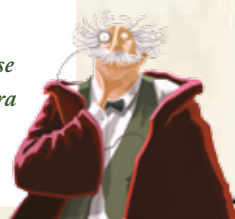


O vencedor será o jogador com mais pontos!

Em caso de empate, os jogadores empatados (começando com o Primeiro Jogador, seguindo no sentido horário) pegam, um de cada vez, uma bolinha do Dispensador para tentar desencadear uma Explosão. O vencedor será o jogador que conseguir *mais bolinhas* desta forma.

Número de jogadores	Pilha “regressiva”
2	4 fichas de Competência
3	5 fichas de Competência
4	6 fichas de Competência

*Sugerimos os números de fichas de Competência acima para que as partidas durem um tempo razoável (nem muito curtas, nem muito longas). Mas, se houver jogadores particularmente lentos, ou se vocês se sentirem confiantes de que conhecem bem o jogo, fiquem à vontade para combinar um número diferente ao início da partida, caso queiram partidas com maior ou menor duração!!*



*Exemplo: Há 4 pessoas jogando. Alessandro é o primeiro jogador no início da partida, e seu turno acabou de terminar, depois que ele pegou a 5ª ficha de Competência da pilha “regressiva” (a segunda dele). Sobrou uma ficha de Competência na pilha. Agora, é a vez de Valéria. Ela consegue a última ficha de Competência da pilha “regressiva”, desencadeando o fim do jogo. José e Ana ainda jogam um último turno. Depois, a partida acaba. José é o próximo, mas ele não consegue nenhuma ficha de Competência. Em seu turno, Ana consegue 1 ficha de Competência por preparar “a terceira poção do mesmo tipo” e, outra, por preparar “o quinto tipo de Poção diferente”. Como não há nada na pilha “regressiva”, ela pega as duas fichas da reserva geral. Ao final do turno de Ana, a partida acaba. Agora, os jogadores poderão calcular suas pontuações finais.*

## ☀ FIM DE JOGO ☀

*(Calculatio finalis pontuum)*

Durante a preparação do jogo, vocês separaram algumas fichas de Competência na **pilha “regressiva”** (ver tabela acima). Se, ao final do turno de um jogador, alguém tiver obtido a **última ficha de Competência** da pilha “regressiva”, o **fim do jogo é desencadeado**. O fim de jogo **também é desencadeado** se, ao final do turno de um jogador, não houver mais **nenhuma ficha de Poção** disponível.

O jogo segue no sentido horário até que a pessoa à **direita** do Primeiro Jogador conclua seu turno (de modo que todos joguem o mesmo número total de turnos durante a partida). Mesmo que o número necessário de fichas de Competência tenha sido entregue aos jogadores, **ainda é possível ganhar fichas da reserva geral**, caso o jogador cumpra os requisitos.

Depois disso, todos somam os pontos que obtiveram das fichas de Poção que finalizaram e das fichas de Competência que conseguiram, subtraindo 2 pontos por cada ficha de Ajudinha que possuírem.

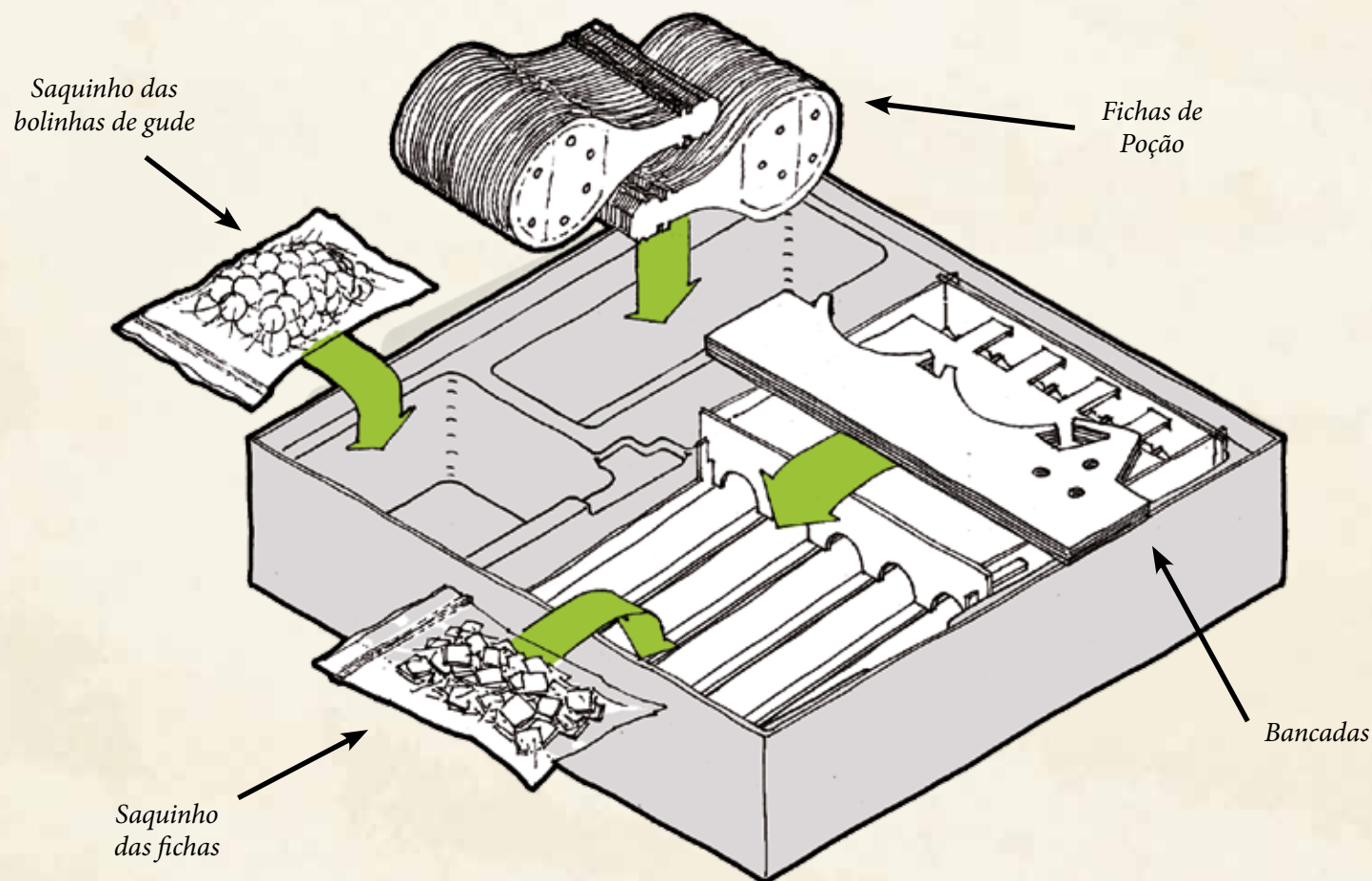


Caso tenha quaisquer questões, entre em contato conosco: atendimento@galapagosjogos.com.br

☀ [WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR](http://WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR) ☀

# \* COMO GUARDAR TUDO DIREITINHO NA CAIXA \*

*(Evitarus bagunciam horribilis)*



## \* CRÉDITOS \*

*(Reconoscentium Arabalius)*

**Criação:** Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

**Arte:** Giulia Ghigini

**Design Gráfico:** Heiko Günther

**Direção de Arte:** Lorenzo Silva

**Desenvolvimento:** Andrea Crespi & Lorenzo Silva

**Gerente do Projeto:** Alessandro Prà

**Gerente de Produção:** Lorenzo Silva

**Regras em Inglês:** Alessandro Prà & William Niebling

**Tradução:** Gabriel Ninô

**Revisão:** Priscilla Freitas

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha

**Galápagos Jogos:** Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

**Agradecimentos Especiais:** 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 e muitos, muitos outros!





## \* LISTA DOS EFEITOS DAS POÇÕES \*

*(De pocionum effectibus)*

### POÇÃO DA SABEDORIA



Pegue um Ingrediente à sua escolha do Dispensador, sem desencadear nenhuma Explosão.

*Se você usar bem a cabeça, tudo é possível.*



### ELIXIR DO AMOR CEGO

Roube todos os Ingredientes da Reserva de 1 adversário.

*Para que recorrer a roubo, se basta usar seu charme irresistível?*

### POÇÃO DA ATRAÇÃO MAGNÉTICA



Pegue 2 Ingredientes adjacentes de cores diferentes da mesma faixa do Dispensador, sem desencadear nenhuma Explosão.

*Não é bem isso que significa dizer que uma pessoa é "atraente"...*



### POÇÃO DA ALEGRIA PRISMÁTICA

Você pode colocar todos os Ingredientes da sua Reserva em quaisquer buracos de suas Poções incompletas, não importando a cor.

*Bolinhas de gude? Cores? Ninguém liga pra isso... É festa!*

### DESTILADO ABISSAL



Pegue até 1 Ingrediente de cada cor da linha inferior das faixas do Dispensador. Você só pode pegar 1 Ingrediente de cada faixa.

*A expressão "chegar ao fundo do poço" veio daí. Na verdade, era para ser "fundo da poção", mas...*

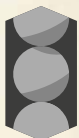


### AREIAS DO TEMPO

Ative mais uma vez o efeito de 1 Poção que você já tenha usado.

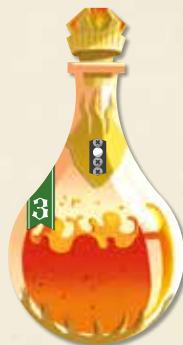
*Sempre podemos aprender com nossos erros... mas aprender com os acertos é sempre melhor!*

### BÁLSAMO DA VISCOSIDADE EXTREMA



Pegue 2 ou mais Ingredientes adjacentes da mesma cor, da mesma faixa do Dispensador, sem desencadear nenhuma Explosão.

*Esse negócio é mais grudento que brigadeiro queimado! Mas como é que se desgruda essa coisa?*



### FILTRO DA LAVAMANCIA

Devolva até 5 Ingredientes de 1 cor da mesma faixa do Dispensador para o tanque, sem desencadear nenhuma Explosão.

*Não dá para dizer que é de precisão cirúrgica, mas faz um belo serviço.*