# WYBUCHOWA MIESZANKA

## PIĄTA INGREDIENCJA

DODATEK

## ☼ NOWE ZASADY ☼

*(Novum Elementum Opisae)*

Oprócz **nowych płytek Eliksirów**, których gracze mogą używać podczas rozgrywki z płytkami Eliksirów z podstawowej wersji gry (zob. str. 4), ten **dodatek** wprowadza nowe elementy mechaniki: **żetony nagan** i **żetony pochwał** (zob. str. 2), dzięki którym gracze odkryją nowe sposoby na otrzymanie albo utratę punktów; **planszę Upiornego Kotła** z **uniwersalnymi kulkami ingrediencji** (zob. str. 2), które pozwolą graczom na manipulowanie ułożeniem ingrediencji znajdujących się na torach pochylni podajnika tak, aby doprowadzać do jeszcze bardziej spektakularnych reakcji łańcuchowych i sporządzić jeszcze więcej eliksirów; i **żetony Profesorów** (zob. str. 3–4), które zmodyfikują podstawowe zasady gry, co z kolei wniesie jeszcze większą różnorodność do rozgrywki.

*Drodzy uczniowie!*

*Mam ogromną przyjemność powitać Was na pierwszej z wielu Lekcji Mistrzowskich, które od tej pory nasza Akademia będzie wprowadzać do swojego programu nauczania!*

*Aby pomóc nam w tym przedsięwzięciu, najgenialniejsi spośród mistrzów alchemii na całym świecie dołączyli do grona pedagogicznego Akademii Magii i Szachrajstwa. Niektórzy z nich mogą na pierwszy rzut oka wydać się troszkę zrzędliwi, jednak jestem przekonany, że stary dobry system nagan Wam nie zaszkodzi… Co więcej, dowiecie się, jak pracują mistrzowie alchemii oraz jakich metod używają do sporządzania swoich Eliksirów. Nauczycie się również sami sporządzać nowe Eliksiry i zapoznacie się z tajnikami obchodzenia się z nowym dla Was rodzajem ingrediencji, a mianowicie, upiornej Ektoplazmy z Zaświatów!*

*Powodzenia!*

7 żetonów Profesorów

32 płytki Eliksirów w 4 rodzajach (Eliksiry tego samego rodzaju mają taką samą ikonę Specjalnej Mocy Magicznej)

plansza Upiornego Kotła

15 żetonów pochwał

15 żetonów nagan

12 uniwersalnych kulek ingrediencji

## ☼ SYSTEM NAGAN I POCHWAŁ ☼

*(Równem żetonem systrybunitae)*

Dzięki planszy Upiornego Kotła (zob. poniżej), niektórym żetonom Profesorów (zob. strony 3–4) i określonym płytkom Eliksirów (zob. str. 4) gracze mogą otrzymać żetony pochwał i żetony nagan. Należy je umieścić obok żetonów drobnej pomocy (z podstawowej wersji gry).

Za każdy posiadany na koniec gry **żeton pochwały** gracz **otrzymuje 1 punkt**, a za każdy **żeton nagany traci 1 punkt**. **Uwaga!** Jeśli podczas rozgrywki zabraknie żetonów nagan lub żetonów pochwał, gracze mogą śledzić przyznane pochwały i nagany w wybrany przez siebie sposób (np. zapisując wszystko na kartce).

## ☼ PLANSZA UPIORNEGO KOTŁA ☼

*(A kyszus, a kyszae!)*

Niektóre spośród żetonów Profesorów i płytek Eliksirów wymagają użycia **planszy Upiornego Kotła**. Jeśli gracze zdecydują się na wprowadzenie powyższych elementów do rozgrywki, muszą na początku gry umieścić planszę Upiornego Kotła **przed podajnikiem** tak, aby była widoczna i łatwo dostępna dla wszystkich graczy. Następnie w otworach na planszy Upiornego Kotła należy umieścić wszystkie uniwersalne kulki ingrediencji.

Jeśli gracz musi dokonać **wymiany** kulki ingrediencji (wynikającej z płytki Eliksiru lub żetonu Profesora), dobiera 1 uniwersalną kulkę ingrediencji z **planszy Upiornego Kotła** (o ile jakaś jest dostępna) i **zastępuje ją** wybraną kulką z ręki (zob. ilustracja poniżej). Jeśli na planszy Upiornego Kotła nie ma dostępnych uniwersalnych kulek ingrediencji, gracz dobiera dowolną kulkę ingrediencji z planszy Upiornego Kotła.

Za każdą przeprowadzoną wymianę kulek ingrediencji, **gracz otrzymuje 1 żeton pochwały** (zob. *System nagan i pochwał* powyżej).

## ☼ PIĄTA INGREDIENCJA ☼

*(Kolorus brakus, wybuchem ogromnitus)*

Niniejszy dodatek wprowadza do rozgrywki nowy rodzaj ingrediencji – Ektoplazmę z Zaświatów (białe, uniwersalne kulki ingrediencji). Ta potworna substancja posiada specyficzną zdolność do absorbowania esencji pozostałych rodzajów ingrediencji, z którymi wchodzi w kontakt. Mówiąc prościej: uniwersalne kulki ingrediencji działają jak dżokery. Podczas rozgrywki gracze mogą traktować uniwersalne kulki ingrediencji tak, jakby były w wybranym kolorze. To również oznacza, że gracz, który ma w ręce uniwersalne kulki ingrediencji, może je umieszczać w dowolnych pustych otworach płytek Eliksirów, nie patrząc na ich kolor. Po ukończeniu danego Eliksiru kulki ingrediencji z esencją Ektoplazmy z Zaświatów odrzuca się do zbiornika podajnika jak normalne kulki ingrediencji.

*Przykład. Do ukończenia Eliksirów Michał potrzebuje 3 żółtych i 3 niebieskich kulek ingrediencji. Michał dobiera czarną kulkę ingrediencji.*

*Biała, uniwersalna kulka zderza się z niebieską kulką ingrediencji. Michał traktuje białą kulkę jako niebieską i doprowadza do Eksplozji.*

*Michał mógłby potraktować drugą uniwersalną kulkę jako niebieską i dobrać 2 kolejne kulki przy tej samej Eksplozji (1 uniwersalna, 1 niebieska), ale nie decyduje się na ten ruch, bo już nie potrzebuje niebieskich kulek.*

*Nadal potrzebuje 3 żółtych kulek ingrediencji. Postanawia więc zostawić drugą uniwersalną kulkę na torze podajnika i kontynuować reakcję łańcuchową zapoczątkowanej przez siebie Eksplozji.*

*Gdy druga uniwersalna kulka ingrediencji zderza się z żółtą kulką, Michał traktuje uniwersalną kulkę jako żółtą kulkę i wywołuje kolejną Eksplozję, dzięki której dobiera te 3 kulki.*

*Niebieska kulka dosięga dolnej krawędzi toru, a reakcja łańcuchowa dobiega końca. Michał zdobył 1 czarną, 2 żółte, 2 niebieskie i 2 uniwersalne kulki ingrediencji. Dzięki uniwersalnym kulkom ingrediencji Michał może ukończyć Eliksiry.*

# ŻETONY PROFESORÓW

*(Odrębnus zasadus przekrętis nauczycielum)*

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają albo losują **jeden z żetonów Profesorów**, którego efekty będą rozpatrywane w trakcie danej rozgrywki. Wybrany żeton Profesora należy umieścić przed podajnikiem tak, aby był widoczny dla wszystkich graczy.

Każdy z Profesorów ma swoje własne pojęcie o „tym jedynym i właściwym" sposobie sporządzania Eliksirów, dlatego też każdy z nich **lekko przekręca zasady** wedle własnego uznania.

Efekty, które zostają wprowadzone przez dany żeton Profesora, obowiązują **podczas całej rozgrywki**. Niektóre efekty są trwałe i **wpływają bezpośrednio na podstawowe zasady gry**, natomiast inne efekty **wchodzą w życie tylko w określonych okolicznościach** podczas gry.

Sugerujemy, aby podczas pierwszych rozgrywek z użyciem dodatku gracze wybierali tylko **1 żeton Profesora** naraz. Gdy gracze zaznajomią się z nowymi elementami mechaniki mogą zdecydować się na rozgrywkę z udziałem **2 żetonów Profesora naraz** i rozpatrywać wszystkie wynikające z nich efekty. Będzie to **bardziej wymagające**, ale i pełne niepowtarzalnej **zabawy** doświadczenie z przyrządzaniem Eliksirów!

## ALBŁĘDUS DUMBLENDOR

Gracz może odrzucić z ręki 2 kulki ingrediencji tego samego koloru, aby odrzucić 1 swój żeton drobnej pomocy.

*Czuję się dzisiaj ogromniaście hojny, moi drodzy uczniowie! Ale nie wykorzystacie swojego starego naiwnego dyrektora, prawda?*

## GWIDON SZTYWNIAKSTEIN

Gdy któraś z kulek ingrediencji gracza dotknie stołu podczas rozgrywki, ten gracz otrzymuje 1 żeton nagany.

*Nie ważcie się uronić ani jednej kropli Waszych dekoktów na moje nieskazitelnie czyste stoły. Detergent wywabiający magiczne plamy jest niesłychanie drogi…*

## ANTYKA PROVIDENTA

*(wymaga użycia planszy Upiornego Kotła)*

Jeśli na koniec tury gracza jego pula rezerwowa ingrediencji jest pełna, ten gracz może dokonać wymiany jednej z kulek ze swojej rezerwowej puli na jedną z kulek ingrediencji z planszy Upiornego Kotła.

*Mam dla Was mądrą radę, moi drodzy uczniowie: zawsze trzymajcie coś na czarną godzinę. Pewnego dnia mi za to podziękujecie.*

## WALERIJA WYBUCHOW

*(wymaga użycia planszy Upiornego Kotła)*

Jeśli gracz w trakcie swojej tury zbierze (w ramach podstawowego ruchu dobierania ingrediencji) 8 lub więcej kulek ingrediencji, może dokonać wymiany jednej z dobranych kulek ingrediencji na jedną z kulek ingrediencji z planszy Upiornego Kotła.

*Nie ma czegoś takiego jak „wystarczająco dużo ingrediencji", moi kochani. Im więcej, tym lepiej! Nie obawiajcie się hałasu. Bum! Bam! Bum!*

## GRAWITA McPEDANTALL

Podczas zapełniania płytek Eliksirów gracze muszą rozpocząć od otworów na dole płytki Eliksiru, a następnie dokładać kulki na wyższe poziomy płytki. Jeśli gracz umieści kulkę ingrediencji na płytce Eliksiru, na której otwory znajdujące się poniżej są puste, to umieszcza na tej płytce żeton nagany. Na płytce Eliksiru może znajdować się tylko 1 żeton nagany. Po ukończeniu Eliksiru gracz, który go przygotowywał, otrzymuje żeton nagany z danej płytki.

*Byłoby to naukowo, magicznie oraz etycznie niepoprawne, gdyby dodawać do Eliksiru kolejne ingrediencje w niewłaściwej kolejności. Powiedziałabym, że byłoby to wręcz nieprzyzwoite. Przede wszystkim byłoby to wysoce irytujące – dla MNIE.*

## SHI ZAN SHUIMO

Za każdym razem, gdy gracz dobiera żeton drobnej pomocy, może dobrać 1 kulkę ingrediencji z podajnika (zgodnie z podstawowymi zasadami gry) ALBO aktywować Specjalną Moc Magiczną wcześniej użytego Eliksiru.

*Opowiedz mi o swej przeszłości, a ja zdradzę Ci, jaka będzie Twa przyszłość.*

## TRWOGOBALD O'TIKTAK

Każdy z graczy ma dokładnie 90 sekund na rozegranie tury. Jeśli tura gracza będzie trwała dłużej, gracz otrzyma żeton nagany, po czym czas trzeba zacząć liczyć od nowa. Za każde przekroczone 90 sekund gracz otrzymuje 1 żeton nagany.
**Uwaga!** Gracze muszą zadbać o czasomierz we własnym zakresie. Aby doświadczyć jeszcze większego wyzwania, gracze mogą dodatkowo ograniczyć limit trwania tury do 60 (albo nawet 45) sekund!
*Szybciej, szybciej, szybciej! Utrzymać tempo pracy! Podnieść! Nalać! Uwarzyć! Wypić! Podnieść! Dodać! Uwarz… Słucham? Nie ma czasu na pytania, później posprzątacie ławki. Pospieszcie się!*

# ✳ NOWE ELIKSIRY ✳

*(Opejum dodanium)*

Podczas trzeciego kroku przygotowania rozgrywki (zob. str. 6 instrukcji podstawowej wersji gry) gracze wybierają spośród wszystkich 12 rodzajów Eliksirów (8 rodzajów z podstawowej wersji gry i 4 rodzaje z dodatku). Eliksiry w 6 rodzajach mogą zostać wylosowane albo wybrane przez graczy. Wszystkie nieużywane podczas rozgrywki płytki należy odłożyć do odpowiednich pudełek. Dalsza część przygotowania do gry przebiega zgodnie z zasadami przedstawionymi w instrukcji do podstawowej wersji gry.

*Projekt gry: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli*
*Ilustraje: Giulia Ghihini | Oprawa graficzna Heiko Günter*
*Kierownik graficzny: Lorenzo Silva | Kierownik produkcji: Alessandro Pra'*
*Kierownik projektu: Frederico Spada, Lorenzo Silva*
*Angielskie zasady: Alessandro Pra' i William Niebling*
*Przekład: Michał Włóczko*
*Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL*

*www.horrible-games.com*
*www.wydawnictwo.rebel.pl, wydawnictwo@rebel.pl*

## WYWAR PIERZASTEGO DOTYKU

Gracz pobiera 2 kulki ingrediencji (lub więcej) tego samego koloru, które znajdują się bezpośrednio obok siebie na 2 torach pochylni podajnika (kulki muszą znajdować się w 1 **rzędzie**, prostopadle do torów pochylni podajnika). Z każdego toru podajnika można pobrać maksymalnie 1 kulkę ingrediencji. W wyniku dobrania kulek nie dochodzi do żadnych Eksplozji.

*Mądry niczym czarodziej, lekki niczym orzeł.*

## WERNIKS KAMELEONA

Gracz wybiera z ręki kulki ingrediencji w 1 kolorze. Kulki w wybranym kolorze są traktowane jako kulki w innym wybranym kolorze (gracz nie może „zmienić" koloru kulek na uniwersalny).

*Niektórzy nazywają to oszukiwaniem. Ja nazywam to kreatywnością.*

## DEKOKT UPIORNEJ INGERENCJI

*(wymaga użycia planszy Upiornego Kotła)*

Gracz może dokonać wymiany 1 kulki ingrediencji z ręki na kulkę ingrediencji znajdującą się na planszy Upiornego Kotła.

*Mniej koloru, większa moc!*

## DRACHMA POTU POLTERGEISTA

*(wymaga użycia planszy Upiornego Kotła)*

Ukradnij 1 kulkę ingrediencji z puli rezerwowej innego gracza, a następnie dokonaj wymiany skradzionej kulki na kulkę ingrediencji znajdującą się na planszy Upiornego Kotła.

*Śmierdzący eliksir godny prawdziwego śmierdziela.*