



Nová pravidla

Po přidání nových druhů lektvarů, které můžete využít v základní hře, toto rozšíření přináší i několik nových herních možností. Žetony rozzlobení a žetony odměny (více na straně 2) nabízí novou možnost jak získat bonusové body nebo naopak jak o body přijít. Deska děsivého kotle a bílé kuličky divoké přísady (více na straně 2) přináší možnost měnit pořadí a seskupení v zásobníku ingrediencí, spustit větší řetězec explozí a vytvoření více lektvarů. Destičky profesorů pak pořádně zamíchají základními pravidly hry a přináší větší herní možnosti.

Žetony rozzlobení a žetony odměny

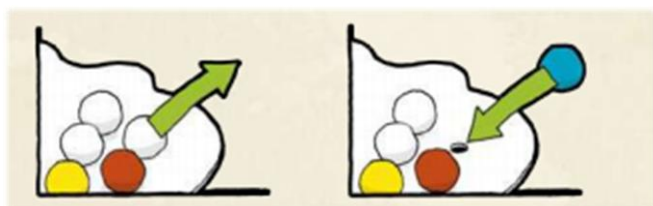
Děsivý kotel, některé destičky profesorů, a některé lektvary vám mohou přinést žetony rozzlobení nebo odměny. Při přípravě hry je umístěte vedle kulatých žetonů malé pomoci profesora. Každý žeton odměny, který máte na konci hry, vám přinese 1 bod. Naproti tomu žeton rozzlobení vám na konci hry 1 bod odečte.

Poznámka: Pokud vám během hry žetony dojdou, nahraďte je čímkoliv, abyste zachovali chod hry.

Děsivý kotel

Některé z destiček profesorů a některé lektvary vás vyzvou k použití děsivého kotle. Pokud ve hře tyto destičky a lektvary hodláte použít, umístěte na začátku hry děsivý kotel před zásobník ingrediencí tak, aby byl na dohled a na dosah všem hráčům. Poté na všechna místa kotle umístěte kuličky divokých ingrediencí.

Pokaždé když vás lektvar nebo profesor vyzve k výměně kuličky, musíte vzít jednu divokou ingredienci z děsivého kotle (pokud tam nějaká zbývá) a vyměnit ji za ingredienci (kuličku), kterou směňujete (viz obrázek níže). Pokud již nezbývají žádné další divoké ingredience, i přesto si můžete směnit jakoukoliv kuličku z děsivého kotle.

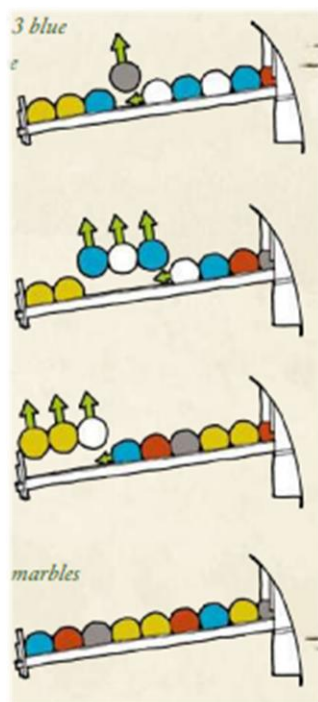


Vždy když směňujete kuličku, získáváte 1 žeton odměny.

Pátá ingredience

Toto rozšíření přináší nový druh ingredience – bílou divokou přísadu – ektoplazma duchů. Tato divoká substance má speciální schopnost pohltit jakékoliv jiné ingredience, se kterými přijde do kontaktu. Jednoduše řečeno fungují jako žolíky. V jakékoliv fázi hry můžete použít divokou ingredienci, jako kdyby byla jinou ingrediencí podle vaší volby. Znamená to také to, že když máte bílou kuličku v ruce, můžete ji využít ke tvorbě lektvaru na místo jakékoliv jiné kuličky, kterou potřebujete. Jakmile vytvoříte lektvar, bílé kuličky divoké ingredience jsou umístěny do zásobníku, jako všechny ostatní kuličky.

Příklad



Heiko potřebuje 3 žluté kuličky a 3 modré kuličky, aby dokončil svůj lektvar. Rozhodl se tedy vzít černou kuličku.

Bílá kulička narazí do modré, vznikne exploze a Heiko si vezme tři kuličky, tak, jako kdyby byla bílá kulička modrou kuličkou. To způsobí další explozi, kdy bílá kulička narazí do žluté a jelikož Heiko potřebuje 3 žluté, rozhodne se vzít si 2 žluté spolu s bílou, jako kdyby byla bílá kulička žlutá.

Tím ukončí řetězovou reakci a v ruce tedy má 1 černou kuličku, 2 modré kuličky, 2 bílé kuličky a 2 žluté.

Nyní může použít bílé kuličky kdekoliv tam, kde je potřebuje, protože fungují jako žolík. Dokončí tedy svůj lektvar, na který potřeboval 3 žluté a 3 modré kuličky.

Destičky profesorů

Na začátku hry si můžete vzít (náhodně nebo výběrem) destičku profesora, se kterou budete hrát. Destičku si umístíte před sebe tak, aby na ni každý dobře viděl.

Speciální schopnosti profesorů platí po celou dobu hry. Některé destičky mění pro hráče pravidla hry, jiné se dají uplatnit jen v některých specifických situacích.

Důrazně doporučujeme vybrat si minimálně pro prvních pár her pouze 1 destičku profesora. Jakmile se budete cítit ve hře sebejistě, můžete si zvolit 2 destičky profesora a používat jejich efekt současně. Někdy je to výzva a výroba lektvarů je tak úplně jiný zážitek.



ALBEDUS SKROMNOBOD

Můžete zahodit 2 kuličky stejné barvy ze své ruky, abyste mohli odhodit 1 žeton malé pomoci profesora.



GIDEON PRUDIČMAN

Pokud se některá z kuliček dotkne během vašeho kola stolu, dostáváte jeden žeton rozzuření.



ANTIQUA SPOŘIVOMYSLNÁ

Pokud je váš zásobník kuliček vedle kahanů plný, můžete směnit jednu kuličku za divokou ingredienci v děsivém kotli.



OVERHILMA EXPLOZIVÁ

Pokud sklídíte ve svém tahu více než 8 ingrediencí (kuliček), můžete směnit jednu kuličku za divokou ingredienci v děsivém kotli.



TIDYGALL GRAVITACE

Vždy když sestavujete lektvary, musíte začít spodní vrstvou. Další vrstvu můžete skládat až po tom, co sestavíte nižší vrstvu. Pokud však chcete umístit kuličku do vyšší vrstvy i přesto, že nižší vrstva ještě není kompletní, musíte si vzít žeton rozzlobení, a umístit jej na lektvar. Takto můžete být potrestáni jen jednou za každý lektvar. Po tom, co bude lektvar dokončen, si vezmete žeton rozzlobení do své zásoby žetonů a ovlivní vaše finální skóre.



SHI ZAN SHUIMO

Vždy když si vezmete žeton malé pomoci profesora, můžete využít jeho běžnou schopnost (vzít si libovolnou kuličku ze zásobníku) NEBO můžete využít efekt lektvaru, který jste již dříve vypili.



ANXIOGENOUS SPĚŠNÝ

Na dokončení svého tahu máte jen 90 sekund. Pokud nestihnete dokončit svůj tak v tomto limitu, musíte si vzít jeden žeton rozzuření, poté máte k dispozici dalších 90 sekund. Pokud přesáhnete dalších 90 sekund, dostanete další žeton rozzuření, a tak dále a tak dále...

NOVÉ LEKTVARY

Během přípravy hry, ve fázi kdy si vybíráte do hry 6 druhů z dostupných 8mi druhů lektvarů, můžete libovolně (nebo náhodně) vybírat ze všech lektvarů, včetně 4 nových z tohoto rozšíření. Nevyužité lektvary vraťte zpět do krabice jako vždy.



LEKTVAR DOTEKU KŘÍDEL

Vezměte si 2 nebo více vedle sebe sousedících kuliček stejné barvy a stejné vodorovné řady (ne ze sloupce/dráhy kuliček) ze zásobníku (tento efekt nezpůsobí explozi).



CHAMELEONÍ TEKUTINA

Vyberte si barvu. Všechny ingredience zvolené barvy, které máte v ruce, mohou nyní být jakoukoliv další jednou ingrediencí (nemůžete však takto zvolit divokou ingredienci).

Příklad: Řeknu modrá. V ruce mám 1 žlutou kuličku, 2 modré, 1 černou. Jelikož jsem řekl modrá, tak se všechny modré kuličky promění v ingredienci podle mého výběru (například ve žluté) a mohu je tak použít kde potřebuji.



SMĚS DUCHŮ (využívá děsivý kotel)

Vyměňte jakoukoliv ingredienci, kterou máte v ruce, za divokou ingredienci (bílou kuličku) v děsivém kotli.



LEKTVAR Z POTU POLTERGEISTA (využívá děsivý kotel)

Ukradněte 1 ingredienci ze zásobníku některého z hráčů a směňte ji v děsivém kotli za divokou ingredienci.