

POTION EXPLOSION

THE FIFTH INGREDIENT

EXPANSION

※ 새로운 규칙 ※

본 확장은 포션 폭발 게임에 새로운 규칙을 더해줍니다. 새로운 물약 타일들은 기본 게임의 다른 물약들과 함께 사용할 수 있습니다. (4페이지 참조). 호통 토큰과 보상 토큰 (2페이지 참조)은 보너스와 페널티를 줍니다. 무시무시한 가마솥 보드와 조커 재료 구슬(2페이지 참조)은 분배기에 있는 재료의 속성들을 바꿔서 더 큰 연쇄 반응을 일으키고 더 많은 재료를 얻게 해줍니다. 마지막으로 교수님 타일 (3~4페이지 참조)은 기본 규칙을 약간 뒤틀어서 새로운 변화를 줍니다.

친애하는 학생들

첫 학기를 무사히 마쳐서 기쁩니다. 이제 우리의 새로운 교육 프로그램을 소개합니다.

물약 제조학의 대가들이 이번 프로그램에 참여합니다. 몇몇 교수님들은 좀 깐깐하실거예요. 하지만 구식으로 호통 좀 치신다고 해서 여러분들이 의기소침해지지는 않겠죠? 아마 교수님들이 원하는 것을 곧 알아차릴 수 있을 거예요. 더 새로운 물약들을 제조하고 새로운 재료인 유령의 엑토플라즈를 다루는 방법을 배울 겁니다.



교수 타일 7개



4종류의 물약 타일 32개
(같은 종류의 물약은 같은 아이콘으로 표시)



무시무시한 가마솥 보드 1개



보상 토큰 15개



호통 토큰 15개



조커 재료 구슬 12개

※호통과 보상※

무시무시한 가마술(아래 참조), 일부 교수 타일(3~4페이지 참조), 일부 물약 타일(4페이지 참조)에서 여러분들은 호통 토큰이나 보상 토큰을 받게 됩니다. 게임 준비 단계 때 이 토큰들을 작은 도움 토큰 더미 옆에 놓습니다.

게임 종료시 각각의 보상 토큰은 1점을 줍니다. 하지만 호통 토큰은 1점 감점이 됩니다.

주의 : 특정 토큰이 소진되는 경우 대체 가능한 다른 방법을 써서 추가로 받는 토큰들을 기록합니다.

※무시무시한 가마술※

일부 교수 타일이나 일부 물약 타일로 무시무시한 가마술을 사용할 수 있습니다. 만약 이런 교수나 물약을 게임에서 사용할 경우 게임 준비 단계 때 무시무시한 가마술 보드를 분배기 앞에 놓습니다. 그리고 조커 재료 구슬(흰색)을 모두 무시무시한 가마술 보드의 구멍 위에 놓습니다.

게임 중 물약이나 교수 타일에서 '교환' 기능이 발동되면 가마술 위의 조커 재료 1개를 가져와서 자신의 재료 1개와 바꿉니다. 바꾼 재료는 가마술 위의 해당 자리에 놓습니다. (그림 참조) 가마술 위의 조커 재료가 떨어졌다면, 가마술 위의 다른 아무 재료와 교환합니다.



교환 행동을 할 때마다 보상 토큰 1개를 받습니다.
(위의 '호통과 보상' 참조)

※ 제5재료 ※

이 확장에는 새로운 재료-흰색 구슬-가 추가됩니다. 이 조커 구슬은 '유령의 엑토플라즘'입니다. 이 무시무시한 물질은 접촉하는 다른 재료의 성분을 흡수할 수 있습니다. 쉽게 말하자면, 말 그대로 조커처럼 활용 가능합니다. 게임 중, 조커 재료 구슬을 원하는 아무 색으로 간주할 수 있습니다. 다시 말해 손에 있는 흰색 구슬은 제조 중인 물약의 아무 칸에 색상과 관계 없이 놓을 수 있습니다. 물약이 만들어지면 그 위에 있던 유령 엑토플라즘도 다른 재료들처럼 분배기에 넣어집니다.

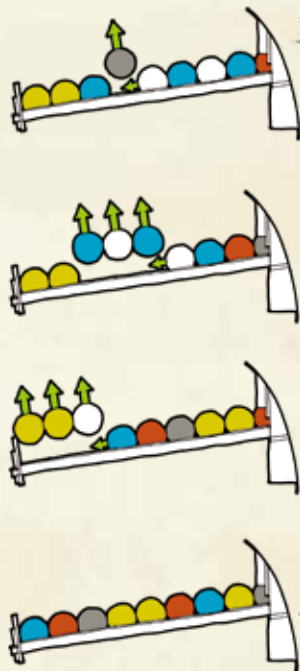
예시 : 진석은 물약을 만들기 위해 3개의 노란색, 3개의 파란색을 필요로 합니다. 분배기의 트랙 한 곳을 정해서 검은색 구슬을 가져옵니다.

파란색 구슬들과 조커 구슬이 충돌합니다. 이때 조커를 파란색으로 간주해서 폭발이 일어납니다. 만약 이 폭발이 일어날 때 뒤에 있던 또 다른 흰색 구슬을 파란색으로 간주했다면, 이 폭발 때 추가로 2개의 구슬 (조커 1개, 파란색 1개)을 얻을 수도 있었습니다. 하지만 더 이상은 파란색 구슬이 필요가 없습니다.

하지만 그 대신 노란색은 여전히 필요로 하므로, 두 번째 조커 구슬을 노란색으로 간주하고 연쇄 효과를 일으키게 합니다.

두 번째 조커 구슬이 아래쪽의 노란색 구슬과 충돌할 때, 이 조커를 노란색으로 간주했으므로 또 다른 폭발을 일으킵니다. 이로서 3개의 노란색 구슬을 가져갑니다.

이후 파란색 구슬 1개는 트랙의 맨 밑으로 놓이고, 연쇄 효과는 멈춥니다. 진석은 이제 검은 구슬 1개, 파란 구슬 2개, 노란 구슬 2개, 조커 구슬 2개를 얻었습니다. 이제 획득한 두 개의 조커 구슬을 각각 파란색, 노란색으로 간주하면 물약을 완성할 수 있습니다.



※ 교수 타일 ※

게임 시작시, 무작위 혹은 서로 간 상의해서 교수 타일 1개를 게임에 사용할 수 있습니다. 선택한 교수 타일은 분배기 앞에 놓아서 모두가 볼 수 있도록 합니다.

각 교수들은 물약 제조를 위한 적절한 방법을 알고 있고, 이로서 교수의 방법에 따라 규칙에도 약간의 변형이 있게 됩니다.

교수 타일의 능력은 게임 내내 지속됩니다. 일부 능력은 게임의 기본 규칙에 계속 영향을 주고, 일부는 어떤 특정한 상황에서 발동됩니다.

게임이 익숙해질 때까지는 한 명의 교수 타일만 사용할 것을 권합니다. 교수들의 기능이 익숙해졌다면, 교수 타일 2개를 사용해서 모든 기능을 사용하는 것도 가능합니다. 난이도가 높아지지만, 더욱 색다르고 재밌는 게임을 즐길 수 있습니다.

알버두스 험블스코어



자신의 손에 있는 같은 색의 재료 2개를 버리면서, 갖고 있던 작은 도움 토큰 1개를 버릴 수 있습니다.

오늘은 한없이 관대해 지는군요, 학생들! 그렇다고 이 어리석은 노인네 머리 위에 앉을 생각은 아니겠죠?

기드온 프리시만



게임 중 구슬이 (타일을 벗어나) 테이블 위에 닿기만 하면 호통 토큰 1개를 받습니다.

내 깔끄한 탁자 위에 한 방의 물약이라도 흘릴 생각은 하지말게나. 마법 방어 세제는 무지 비싸단 말이다!

앤티쿠아 스리프티마인드 (무시무시한 가마솥 사용)



차레를 마쳤을 때 플라스크가 가득 찼다면, 그 안의 재료 중 1개를 무시무시한 가마솥의 재료 1개와 교환할 수 있습니다.

내 현명한 조언을 하지. 학생들. 비 오는 날에는 무조건 일을 미루는 거야. 아마 나에게 고마워할 걸.

오버월마 익스플로시와 (무시무시한 가마솥 사용)



일반 재료 가져오기 행동으로 8개 이상의 재료를 얻으면, 그 중 1개를 무시무시한 가마솥의 재료 1개와 교환할 수 있습니다.

풍성한 재료란 결코 없다네 학생들. 많을 수록 좋은 것이지. 소음은 두려워 말게나. 터지고 터지고 터지는거야!

그라비다 타이디골



물약 타일에 구슬을 놓을 때, 반드시 제조법의 제일 낮은 칸부터 놓아서 위의 순서로 놓도록 합니다. 만약 아래 칸이 아직 비어 있는데도

그보다 위 칸에 구슬을 놓는다면, 그 물약 위에 호통 토큰 1개를 놓습니다. 이때 호통 토큰은 최초 1번만 받습니다. 다시 말해 호통 토큰은 물약 당 최대 1개만 놓습니다. 물약이 완성되면 그 위에 있던 호통 토큰을 획득한 자신의 토큰으로 가져옵니다.

물약을 만들 때 재료를 순서대로 배합하지 않는 것은 과학적으로나, 마법적으로나, 윤리상으로 부적절합니다. 무례한치고, 설령 그렇지 않다 해도 나를 아주 성가시게 하거든요!

시 찬 수이모



작은 도움 토큰을 받을 때, 분배기에서 재료 1개를 가져오는 대신, 이미 사용한 물약 1개를 다시 사용할 수 있습니다.

미래를 확신할 수 있다면 과거를 연구하도록 하세요.

앤자이어지누스 오클라킷



모두가 자신의 차례를 90초내에 끝내야 합니다. 만약 차례가 끝나기 전에 90초가 지나가면 호통 토큰 1개를 받고, 다시 시간을 잹니다. 시간을

넘길 때마다 호통 토큰을 받습니다.

주의 : 각자 시간을 잹 타이머가 필요합니다. 더 도전적인 플레이를 원한다면 시간을 60초 (혹은 45초)로 정해보세요!

자자자자! 뜸들이지말고! 재료 가져오고! 부어! 제조해! 마셔! 가져와! 부어! 제조...뭐지? 질문할 시간 따위는 없다고. 지저분한 것들은 이따가 정리하면 되지않겠나. 서둘러!

※ 새로운 물약 ※

게임준비의 세 번째 단계(기본 규칙 4페이지)에서 사용할 6개의 물약을 정할 때, 기본 게임에 있는 8개와 본 확장에 있는 4개를 모두 포함해서 그 중 6종류를 선택할 수 있습니다. 선택은 무작위 혹은 상의해서 정할 수 있습니다. 사용하지 않는 물약은 박스로 되돌립니다. 이후는 기본 규칙처럼 준비합니다.

Design: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli

Artwork: Giulia Ghigini | Graphic Design: Heiko Günther

Art Direction: Lorenzo Silva | Production Manager: Alessandro Pra'

Project Manager: Federico Spada, Lorenzo Silva

English Rulebook: Alessandro Pra' and William Niebling

CMON EDITION

Production: Thiago Aranha, Guilherme Goulart and Renato Sasdelli

Publisher: David Preti

Proofreading: Jared Miller, Jason Koepp and Colin Young

한글 설명서 편집 : 보드팩토리

제품 문의 : boardm.co.kr / 070-7720-0145



www.horribleguild.com



boardmfactory.com/potion

본 한글 설명서의 무단 복제/수정/전제를 금합니다.

가벼운 손놀림으로 제조



분배기에서 (한 트랙이 아닌) 가로로 인접한 같은 색의 재료를 2개 이상 가져올 수 있습니다. 각 트랙에서 재료는 1개씩만 가져와야 합니다. 폭발이 일어나지 않습니다.

마법사처럼 영리하고, 독수리처럼 신속하게.

카멜레온 광택제



색상 1개를 정합니다. 현재 손에 있는 재료들 중 정한 색상의 재료들을 모두 다른 한 가지의 색상으로 간주합니다. (이때 간주하는 색상을 조커로 정할 수 없습니다.)

누군가는 속임수라 말하겠지만, 나는 창의성이라고 말하겠네.

무시무시한 조합

(무시무시한 가마솥 사용)



손에 있는 재료 1개를 무시무시한 가마솥의 재료 1개와 교환합니다.

색상은 미진해도 더 큰 위력을!

집요정의 땀 한 모금

(무시무시한 가마솥 사용)



상대방 1명의 플라스크에서 재료 1개를 훔친 뒤, 이를 무시무시한 가마솥의 재료 1개와 교환합니다.

지저분한 역전을 위해 지저분한 용액 한 접을!

