

포션 폭발

POTION EXPLOSION



※ 전설의 재료들 ※

● 유니콘의 눈물 (파란색)



유니콘의 눈물은 마법의 세계에서 알려진 가장 순수한 유동체입니다. 몇 방울만 떨어뜨려도 굉장한 마법의 효과를 낼 수 있습니다.

유니콘의 눈물을 얻는 법은 쉽습니다! 유니콘들은 감수성이 예민합니다. 그러니 한 마리를 찾아서, 그 뿔을 보고 놀려주세요. 그 즉시 눈물이 쏟아질테니 양동이도 미리 준비하고요.

● 드래곤의 연기 (빨간색)



이 무시무시한 파충류가 뿜어내는 독기 가득한 연기는 때때로 고농도의 마법 효과에 쓰입니다. 절대로 이 연기를 들이마셔서는 안됩니다!

드래곤의 연기를 얻으려면 코를 계속 찢러대서 화를 돋궂어야 합니다. 뿜어 나오는 연기는 플라스크에 담고요. 불에 타서 재가 되기 전에 도망치는 거 잊지 마세요.

● 오우거의 점액 (검은색)



이 끈적거리는 물질은 휘발되기 전에 걸쭉한 화합물로 만듭니다. 다룰 때는 반드시 마스크를 써야해요.

늪지대의 오우거들은 감기에 잘 걸립니다. 일단 습지대로 가세요. 티슈 한 통을 들고 다니면서 오우거가 재채기를 할 때마다 따라다닙니다. 냅새를 맡으면 아마 속이 뒤집힐 겁니다.

● 요정의 비듬 (노란색)



매우 강력한 재료입니다. 때로는 어른이 되기 싫어하는 성미 고약한 아이들이, 다른 친구들을 납치해서 나쁜 길로 이끄는 데 사용하기도 하죠.

요정을 잡아서 머리를 작은 빗으로 빗겨 주세요. 이때 행복한 생각을 하면 안됩니다. 그러면 갑자기 몸이 떠서 천장에 부딪힐 거예요.

친애하는 학생들,
기다리던 때가 왔어요.

재치있는 마녀와 마법사들을 위한 호러빌로룸 마법 학교에서의 학기가 끝나고 이제 마지막 기말 고사만 남았군요!

언제나처럼 규칙은 동일해요. 마법 포션(물약) 연구실에 있는 분배기에서 재료들을 빼내세요. 재료들이 충돌해서 생기는 효과는 여러분들에게 유익해요! 시험 시간 동안 새로운 물약들을 만들어 내는 것은 적극 권장사항입니다. 신중하게 물약들을 사용하세요. 빠르게, 그리고 효율적으로! 그리고 여러분들이 훌륭한 마녀와 마법사가 될 수 있음을 증명해 보세요. 기술 토큰이 정해진만큼 사용되면 시험은 곧 끝납니다. 잊지마세요. 올해의 장학생이 되려면 가장 만들기 힘들고 가치있는 물약을 만들어 내야 합니다!
행운을 빌어요!



알버두스 험블스코어

호러빌로룸 마법 학교 교장

※ 구성품 ※



재료 구슬 80개

(4가지 색상 당 20개씩 : 약간의 여분 구슬이 있습니다.)

플라스틱
재료 분배기 1개



기술 토큰 15개



작은 도움 토큰 21개



선 플레이어 토큰 1개



물약 타일 64개 (같은 종류의 물약들에는 같은
기능 아이콘이 있습니다.)



덱 보드 4개

※ 게임 개요 ※

물약을 제조하기 위한 재료를 얻으려면, 분배기에 있는 구슬 1개를 선택해서 꺼냅니다. 이로서 같은 색의 구슬들을 서로 충돌시켜 폭발하게 합니다. (그리고 폭발한 구슬들도 가져갑니다!) 폭발이 클수록 물약을 빨리 만들 수 있습니다!

각 물약에는 4개에서 7개의 재료(구슬)가 필요합니다. 필요한 재료들은 물약 타일의 제조법 면에 구멍이 뚫려서 표시되어 있습니다.

물약 타일의 구멍 위에 해당하는 색의 구슬을 놓습니다. 모든 구멍이 구슬로 채워지면, 그 물약은 완성됩니다.

각 물약은 해당 점수가 있습니다. 이는 만들때 필요한 재료, 그리고 물약의 기능에 따라 다릅니다.

같은 종류의 물약 3개, 혹은 다른 종류의 물약 5개를 완성하면 기술 토큰을 받습니다. 이 기술 토큰은 개당 4점입니다.

정해진 수의 기술 토큰이 모두 소진되면 게임 종료가 발동됩니다. 가장 많은 점수를 얻은 이가 승리합니다.

※ 게임 준비 ※

1. 각 플레이어는 텍 보드를 받아 자신의 앞에 놓습니다. 텍 보드 위아래에는 공간을 좀 남겨 놓습니다.
2. 최근에 음료수를 만들어 본 사람이 선 플레이어가 되어 선 플레이어 토큰을 가져옵니다. 선 플레이어 토큰은 게임 중, 다른 이가 가져가지 않습니다. 선 플레이어가 누군지 잊지 않는 용도이며, 진행은 선 플레이어부터 시계 방향으로 진행됩니다.
3. 물약 타일에서 무작위, 혹은 임의 선택으로 8가지 종류 중 2가지를 모두 제거합니다. 제거한 2종류의 물약 타일은 박스로 되돌립니다. (게임에서 사용하지 않습니다.)

게임이 익숙치 않을 때는 '무진장 끈적거리는 연고'와 '라바만싱의 필터'를 제외할 것을 권합니다.



4. 남은 6종류의 물약 타일 중에서 시작 물약 타일(별표시★가 있는 타일)들을 고릅니다. 그 중 무작위로 인원수의 두 배만큼을 테이블 위에 펼쳐 놓습니다. 이때 타일은 제조법 (왼쪽에 회색 리본이 그려진 면)이 보이도록 놓습니다. 선 플레이어부터 시계 방향으로 공개된 시작 물약 타일 중 1개를 선택해서 가져옵니다. 모두가 골랐으면 마지막 플레이어부터 반시계 방향으로 추가 타일 1개씩을 또 선택해서 가져옵니다.
5. 각 플레이어는 가져온 2개의 물약 타일들을 제조법 쪽이 보이게 해서 자신의 텍 보드 위의 버너 칸 위에 올려 놓습니다. 이곳은 자신의 제조 공간이 됩니다.
6. 모든 플레이어가 자신의 시작 물약 타일을 선택했으면, 나머지 타일을 잘 섞은 뒤, 5등분 해서 나눠 놓습니다. 이때 제조법 면이 보이도록 놓습니다.
7. 분배기의 저장 칸으로 재료 구슬들을 넣습니다. 이때 구슬들이 5개의 트랙을 모두 채울 수 있도록 합니다. (7 페이지 '분배기 채우기' 참조)
8. 작은 도움 토큰, 기술 토큰들은 분배기 근처에 놓습니다. 추가로 몇 개의 기술 토큰으로 '게임 시계' 더미를 만듭니다. (9페이지 '게임 종료' 참조) 이 더미를 만드는 기술 토큰 개수는 참가하는 인원수에 따라 다릅니다:

플레이 인원

"게임 시계" 더미

2

기술 토큰 4개

3

기술 토큰 5개

4

기술 토큰 6개

이제 게임 준비 완료!





안녕? 내가 말이 좀 많은 편이지만 대체로
유익한 조언들이니 잘 경청해줘요. 알겠죠?

※ 게임 진행 ※

포션 폭발은 시계방향 순서대로 진행합니다. 자신의 차례가 진행되는 동안, 플레이어는 분배기 위에 있는 재료(구슬)중 반드시 1개를 가져와야 합니다. 이때 한 번 혹은 그 이상의 폭발이 발생할 수 있습니다. 추가로 자신의 차례 중 아무 때나, 이미 만들어진 물약을 마셔서 그 기능을 사용할 수도 있고, 교수님께 작은 도움을 요청할 수도 있습니다.

재료 가져오기

위에서 설명한 대로, 분배기에서 재료를 얻으려면 1개를 선택한 뒤 가져오면 됩니다. 분배기의 트랙에 있는 모든 구슬을 선택할 수 있지만, 트랙의 9번째 있는 구슬-맨 윗쪽에 있어서 반만 보이는-은 선택할 수 없습니다. (왼쪽 그림 예시 참조) 이 행동은 플레이어의 차례에 할 수 있는 일반적인 행동입니다.

폭발 유발

예상할 법하지만, 한 개의 구슬이 선택되어 빠지면, 그 위의 모든 구슬들을 내려와 틈을 채웁니다. 이 때 폭발이 발생할 수 있습니다!

같은 재료 구슬 2개가 충돌하면 폭발합니다. 이 두 재료들이 폭발할 때, 폭발하는 구슬들에 연결된 모든 같은 재료 구슬들도 함께 폭발합니다. 재료 가져오기 행동을 했을 때처럼, 폭발한 모든 재료 구슬들을 가져옵니다.

모든 학생들이 이걸 단번에 파악하지는 못하겠지만... 같은 색으로 이어진 구슬이 3개 이상 있다면, 중간에서 하나를 빼는 것으로 해당 구슬들이 모두 폭발하죠. 꽤나 까다로운 선택이죠. 그렇지 않나요?



폭발한 모든 재료 구슬들을 획득한 후, 만약 같은 색의 구슬들이 또 충돌하면 이로서 다른 폭발이 일어나고 해당 재료들을 획득할 수 있습니다. 그 후 또 같은 색의 구슬들이 충돌해서 세 번 째 폭발이 일어나는 것도 가능합니다. (왼쪽 그림 예시 참조)

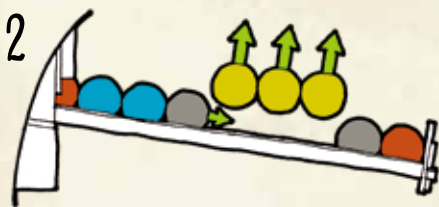
왼쪽 예시의 맨 마지막 줄에서 밑으로 내려온 두 개의 파란 구슬. 이 구슬들은 폭발하지 않아요. 왜냐면 폭발은 오직 같은 색의 구슬들이 떨어져 있다 충돌할 때만 생기 때문이죠. 충돌과 폭발이 연쇄적으로 일어나다보면 분배기의 트랙이 비어버릴 수도 있는데, 이는 문제가 아니니 그대로 놔두세요.



빨간 구슬이
선택되어서 연쇄
반응이 일어납니다.



노란색 3개가 충돌합니다.
(그리고 폭발!)
이 구슬들도 선택됩니다.



다음, 검은 구슬 2개가
충돌해서 폭발합니다.
이 구슬들도 선택됩니다.



이제 충돌하는 같은 색의
구슬이 없습니다. 따라서
연쇄반응도 멈춥니다.



교수님으로부터 받는 작은 도움

차례 중 아무 때나 (하지만 차례 중 단 한 번만), 재료를 선택하기 전 혹은 후에 교수님께 작은 도움을 요청할 수 있습니다. 이때 작은 도움 토큰 1개를 받고, 분배기에서 재료 구슬 1개를 선택해서 가져옵니다.

교수님의 작은 도움으로 구슬을 가져 올때는, 같은 색의 구슬이 충돌한다 해도 폭발이 일어나지 않습니다.

작은 도움 토큰은 게임이 끝나고 2점의 감점이 됩니다.



작은 도움 토큰

내 도움을 받으려면 재료를 가져오기 전에 받는게 좋아요.
미리 도움을 받은 다음,
구슬을 가져오면 더 큰
폭발을 일으킬 수도
있으니까요.

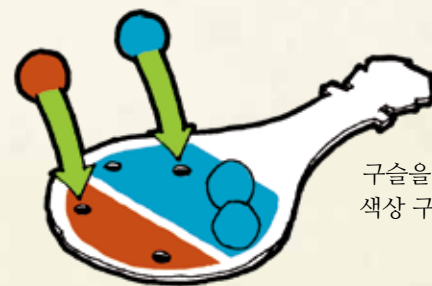


재료 사용

'재료 가져오기', '작은 도움' 혹은 완성된 물약을 마셔서 (7페이지 '물약 마시기' 참조) 여러개의 구슬들을 획득할 수 있습니다. 이 구슬들을 사용하는 방법들은 다음과 같습니다.:

- 먼저 획득한 구슬들 중 버너 위에 있는 물약 타일의 제조법에 해당하는 색의 구슬들을 반드시 채워야 합니다. (예를 들어 노란 구슬은 노란 칸에 놓임) 한번 물약 타일 위에 놓인 구슬은 해당 물약이 완성될 때까지 다시 옮길 수 없습니다.
- 획득한 구슬들 중에 물약 타일에 놓을 수 없는 구슬이 있다면, 텍 보드 위 제조 공간의 플라스크에 놓습니다. 이곳을 재료 공간이라고 부릅니다. 자신의 차례에 이 공간의 구슬을 얼마든지 손으로 가져올 수 있습니다.

재료 공간에는 최대 3개의 재료 구슬만 담을 수 있습니다. 차례가 끝날 때까지는 재료 구슬들을 손에 가지고 있을 수 있습니다. (7페이지 '차례 마치기' 참조)



구슬을 물약 토큰의 해당 색상 구멍 위에 놓습니다.

예시: 상희는 손에 7개의 구슬-빨간색 4개, 검은색 3개-이 있습니다. 지난 차례에 플라스크에 놓은 2개의 파란 구슬도 있습니다. 먼저 4개의 빨간색과 1개의 파란색을 텍 보드 위의 물약에 사용합니다. 남은 구슬 중 3개의 검은색은 계속 갖고 있으려 합니다. 따라서 지난 차례에 남은 파란색을 손으로 가져오고 검은색 3개를 플라스크에 놓습니다. 상희의 차례가 끝나고, 손으로 가져온 1개의 파란 구슬은 분배기에 넣습니다.



두말할 필요도 없겠지만... 차례가 끝나면 다음 차례를 시작하기 전까지는 재료를 이동할 수 없어요.

물약 완성

모든 물약의 제조법 칸에 구슬이 채워지면 그 물약은 완성됩니다. 물약 위에 있던 모든 구슬을 분배기에 집어 넣습니다. (7페이지, '분배기 채우기' 참조) 그리고 물약 타일을 뒤집습니다. (제조법 면이 안보이고 완성 면이 보이도록) 완성된 물약을 텍 보드 아래에 놓습니다. 이 곳을 물약 자리라고 합니다.

완성된 물약은 게임 종료 후 점수를 줍니다. (물약 타일에 점수 표시) 그리고 이 물약들은 게임 중 마셔서 특수 기능을 사용할 수 도 있습니다. (7 페이지, '물약 마시기' 참조)



물약 타일 앞면 : 제조법

물약 타일 뒷면 : 완성

완성된 물약

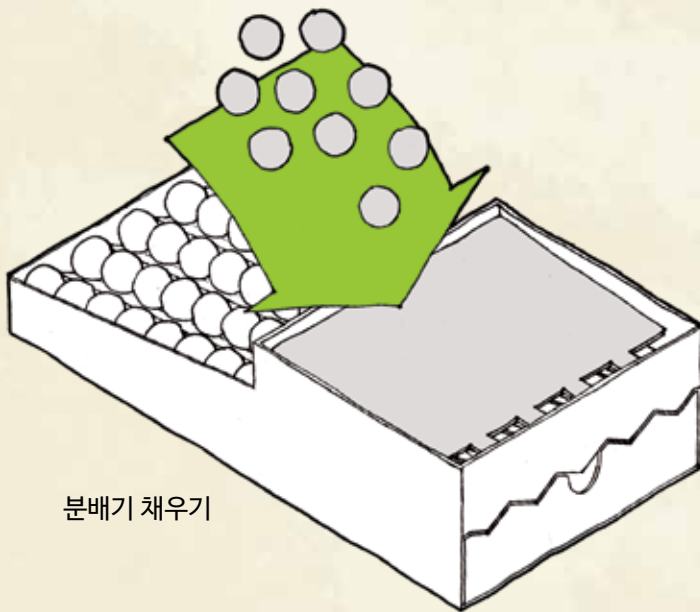


마셔서 기능을 사용한 물약



원한다면 물약은 완성되자마자 마셔도 되요.

이 시험은 마법사/마녀로서의 자질을 보는 것이지, 단순히 이론을 따지는 것이 아니니까요. 고민해서 만든 결과물을 훌륭하게 사용하는 것으로 이를 증명할 수 있겠죠!



분배기 채우기

언제나 자신의 차례를 시작할 때는 반드시 두 개의 물약이 제조 공간에 있어야해요. 아울러 자신의 차례에 2개보다 더 많은 물약을 완성할 수는 없답니다.



물약 마시기

자신의 차례 중 아무 때나 완성된 물약들을 마셔서 기능을 사용할 수 있습니다. 각 물약의 기능은 한 번만 사용 가능합니다. 다시 말해 한 번 마신 물약은 다시 마실 수 없습니다.

물약을 사용했다는 것을 표시하기 위해, 마시고 기능을 사용한 물약은 위아래가 바뀌도록 180도 돌려놓습니다.

물약 기능으로 분배기에서 구슬을 가져오는 것은 폭발을 일으키지 않습니다. 교수님의 작은 도움으로 구슬을 가져올 때 폭발을 일으키지 않는 것과 같은 방식입니다. 폭발은 언제나 일반적인 가져오기 행동으로만 일어납니다.

물약을 사용했다고 해서 그 물약을 잃는 것은 아닙니다. 여전히 해당 물약은 완성된 물약으로 간주하므로, 게임 종료 시 점수를 줍니다.

분배기 채우기

분배기에 구슬을 넣을 때는 몇 가지 규칙이 있습니다. :

- 구슬을 분배기 뚜껑에서 무작위로 굴러가게 하세요. 어떤 구슬이 특정한 구멍으로 들어가게 조정하지 마세요.
- 가능하다면 모든 트랙이 골고루 채워지도록 하세요 : 만약 어떤 구멍위에 구슬들이 쌓여서 들어가지 않는다면, 다시 말해 해당 구멍의 트랙에 구슬들이 꽉 찼다면, 쌓인 구슬을 해당 구멍에 가장 가까운 구멍으로 옮겨서 집어넣으세요.

차례 마치기

재료 가져오기, (원할 경우에는) 작은 도움을 받거나 물약을 마셔서 해당 기능을 사용하기를 다 마쳤다면 차례가 끝납니다. 차례가 끝난 뒤에는 다음 절차를 진행합니다. :

- 제조 공간의 플라스크가 다 차고도 아직 손에 남은 구슬이 있다면 분배기에 모두 넣습니다.
- 제조 공간에 물약이 1개 이하만 있다면, 공개된 5개의 물약 타일 더미들 중 맨 위의 타일을 가져와서 버너위에 놓습니다. 2개를 가져와야 할 경우 1번에 1개씩 가져옵니다. 주의 : 이때 플라스크에 남은 구슬들을 방금 가져온 물약 위로 옮길 수 없습니다.
- 1개 혹은 그 이상의 기술 토큰을 가져갈 수 있는지를 확인합니다. (8페이지 '기술 토큰' 참조)
- 게임 종료 조건이 발동 되는지를 확인합니다. (9페이지 '게임 종료' 참조)

※ 기술 토큰 ※

기술 토큰은 재능 있는 학생들에게 수여되는 특별한 보상입니다. 이 기술 토큰은 특정한 물약 제조에 통달하거나, 다양한 물약을 만드는데 재능을 보이면 얻을 수 있습니다.

만약 누군가가 어떤 물약을 3개 제조하면 기술 토큰을 1개 받습니다. (하지만 기술 토큰을 받은 후, 같은 물약을 6개째 제조해도 추가로 기술 토큰을 받지 않습니다.)

아울러 누군가가 다른 종류의 물약을 5개째 만들어도 기술 토큰을 1개 받습니다. (하지만 5개 종류로 또 한 세트를 만들었다고 해서 추가로 기술 토큰을 받지 않습니다.)

기술 토큰을 가져올 때는 시작시에 만들어 놓은 '게임 시계' 더미에서 먼저 가져옵니다. 만약 게임 시계 더미가 떨어졌다면, 일반 더미에서 가져옵니다. 기술 토큰은 게임 종료 후 4점의 가치가 있습니다.



예시: 위와 같이 물약을 모았다면 수진은 모두 3개의 기술 토큰을 받게 됩니다. 먼저 세 번째 '라바만싱의 필터'를 제조하는 순간(A) 1개, 그리고 세 번째 '눈 먼 사랑의 비약'을 제조하는 순간(B) 1개를 받습니다. 이 때 '라바만싱의 필터'를 6개 제조했다고 해서 기술 토큰을 또 하나 받지 않습니다. (기술 토큰은 한 종류의 물약 3개째를 만드는 순간 1번만 수여됩니다.) 마지막으로 다른 종류의 물약 5개째를 만드는 순간(C) 1개를 받습니다. 단, 같은 5개의 세트를 또 하나 만들었다고 해서 추가 기술 토큰을 받지 않습니다. 왜냐면 다른 종류 5개로 얻는 기술 토큰은 단 한 번 뿐이기 때문입니다.



기술 토큰

애기해 줄 필요가 있겠나 싶지만...안하는 것보단 낫겠죠. 기술 토큰을 받으려고 세트를 만드려고 각 물약을 일부러 마실 필요는 없어요. 기술 토큰 수여를 위한 물약은 마신 물약이 아닌 만든 물약으로 따집니다. 또, 기술 토큰 수여를 위해 파진 세트로 또 기술 세트를 받을 순 없어요. 하지만 1개의 물약을 같은 종류 3개와 다른 종류 5개 양쪽 모두로 포함시킬 수는 있습니다.



※ 게임 종료 ※

플레이 인원	“게임 시계” 더미
2	기술 토큰 4개
3	기술 토큰 5개
4	기술 토큰 6개

게임 시계 더미에 정해진 기술 토큰 개수는 많지도, 적지도 않게 정해졌어요. 하지만 여러분들이 느끼기에 아직 익숙치 않아서 게임이 느리다거나, 혹은 숙련자여서 게임이 빠르게 진행된다면, 게임 준비때 시계 더미의 토큰 개수를 줄여서 게임을 빨리 끝나게 하거나, 늘려서 시간을 더 오래 진행할 수도 있어요!



예시: 4인 게임. 상희가 첫 플레이어로 게임을 시작했고, 게임 중 5번째 기술 토큰을 가져와서 이제 시계 더미에는 1개만 남았습니다. 이제 수진의 차례. 수진은 시계 더미의 마지막 기술 토큰을 가져오고 게임 종료 조건이 발동됩니다. 다른 두 플레이어인 성배와 규람이 차례를 끝내면 게임은 종료됩니다. 먼저 성배가 차례를 진행하고 기술 토큰을 획득하지는 못합니다. 마지막으로 규람은 자신의 차례에 같은 종류의 물약 세 번째를 만들어서 기술 토큰을 얻게 됩니다. 시계 더미의 기술 토큰이 모두 떨어졌기 때문에, 일반 더미에서 1개를 가져옵니다. 규람이 차례를 끝내면 게임은 완전히 끝나고, 각자 자신의 점수를 계산합니다.

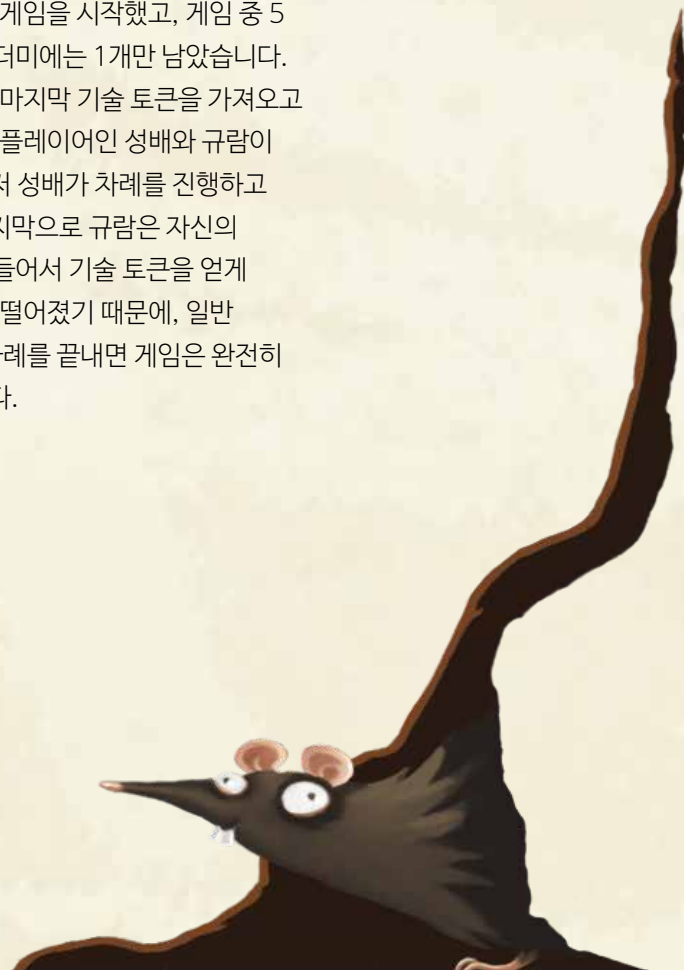
게임 준비 때 ‘시계 더미’에는 정해진 수의 기술 토큰이 놓여집니다. (왼쪽 표 참조). 만약 누군가의 차례에 시계 더미의 마지막 기술 토큰을 가져가면 게임 종료 조건이 발동됩니다. 혹은 누군가 물약 더미의 마지막 물약 타일을 가져가도 역시 게임 종료 조건이 발동됩니다.

게임은 시계 방향으로 선 플레이어의 오른쪽 사람 차례까지 진행됩니다. (결국 모든 사람이 같은 횟수의 차례를 진행합니다.) 이때 시계 더미가 다 떨어졌다 해도, 누군가 기술 토큰을 가져와야 하는 상황이 생기면 일반 더미에서 계속 기술 토큰을 얻을 수 있습니다.

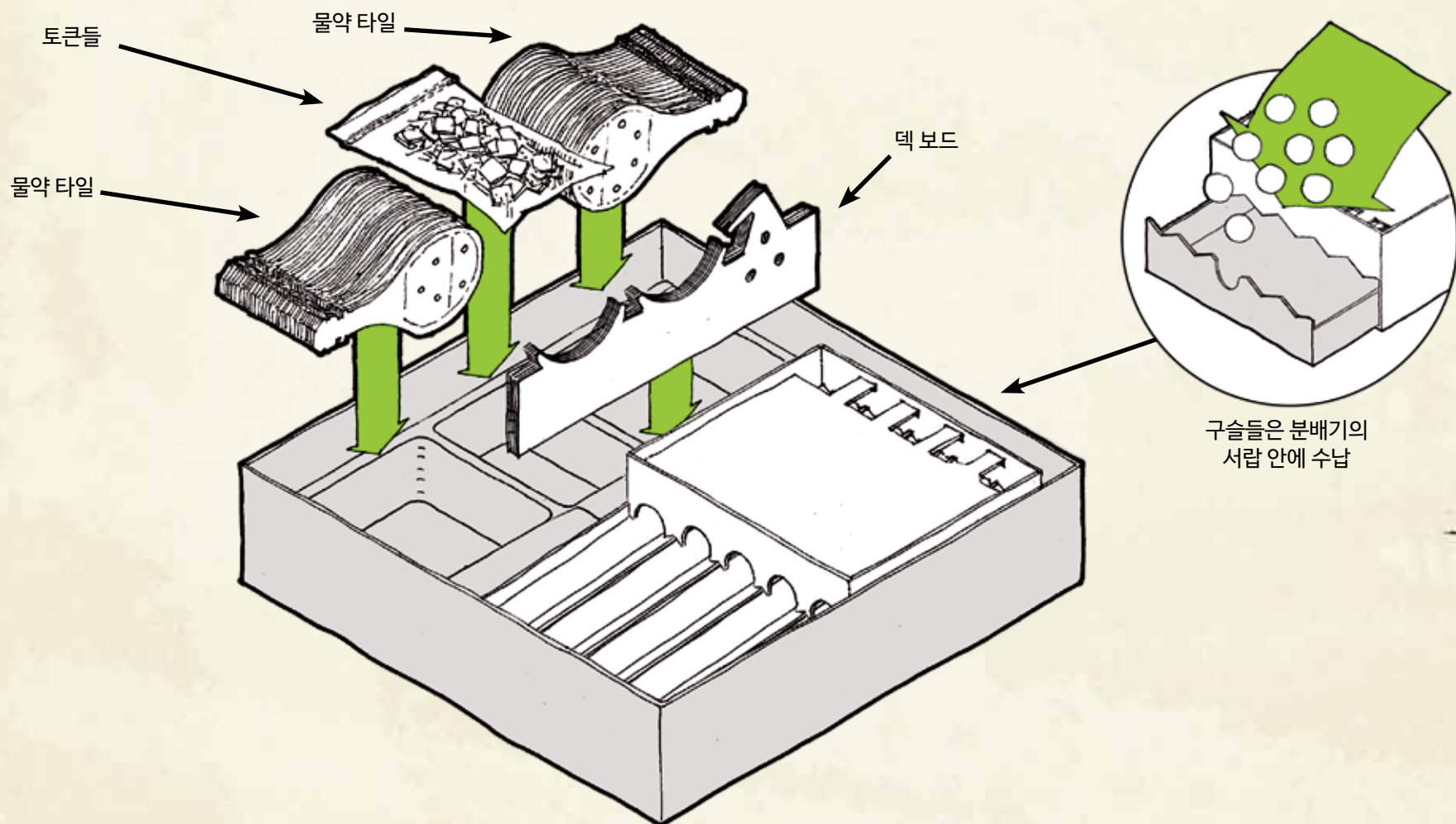
게임이 끝나면 모든 플레이어들은 완성한 물약 타일의 점수, 획득한 기술 토큰의 점수(4점), 갖고 있는 작은 도움의 감점(-2)을 모두 합해서 최종 점수를 계산합니다.

최다 득점자가 승리합니다.

동점이 있을 경우, 동점자들은 게임 진행 순서대로 분배기 트랙에서 구슬 하나를 가져와서 폭발을 일으켜서 해당 구슬들을 모두 가져옵니다. 이 방식으로 가장 많은 구슬을 얻은 플레이어가 승리합니다.



※ 구성품 정리 방법 ※



※ 크레딧 ※

※ ORIGINAL HORRIBLE GAMES EDITION ※

Design: Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

Artwork: Giulia Ghigini

Graphic Design: Heiko Günther

Art Direction: Lorenzo Silva

Development: Andrea Crespi & Lorenzo Silva

Project Manager: Alessandro Prà

Production Manager: Lorenzo Silva

English Language Rules: Alessandro Prà & William Niebling

※ CMON EDITION ※

Production: Thiago Aranha, Guilherme Goulart & Carolina Negrão

Publisher: David Preti

※ 보드엠 ※

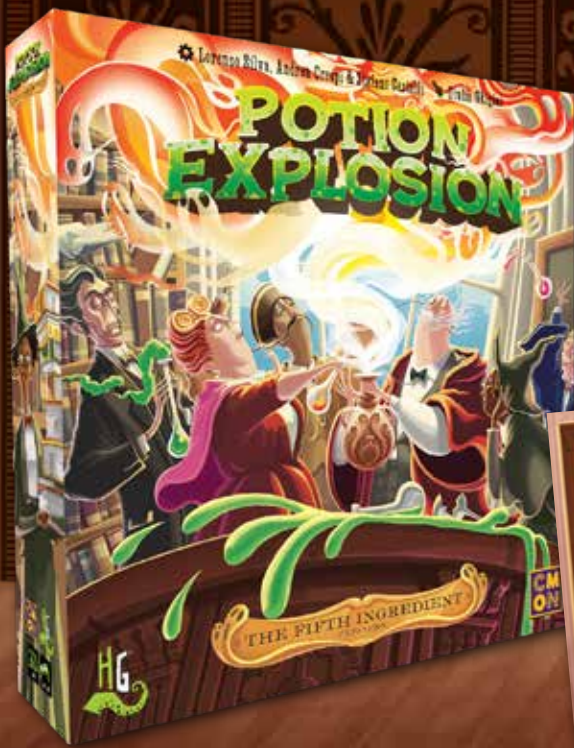
한글판 제작 : 보드엠 팩토리 boardmfactory.com

제품 AS/유통 문의 : settler@boardm.co.kr / 070-7720-0145

Special Thanks: 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 Pinchirol, 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 and many many others!

본 한글 설명서의 무단 복제/수정/전제를 금합니다.





POTION EXPLOSION

THE FIFTH INGREDIENT
EXPANSION



**POTION
EXPLOSION**
THE VIDEO GAME



포션 폭발을 PC와 모바일에서 즐길 수 있습니다.
AVAILABLE NOW!



Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play



Download on
STEAM™

※ 물약 효과 열람표 ※



지혜의 물약



분배기에서 원하는 재료 1개를 가져옵니다.
폭발이 일어나지 않습니다.

간절히 원한다면 무엇이든 챙길 수 있지요!



눈 먼 사랑의 묘약

상대방 1명의 플라스크에 있는 모든 재료들을
흡수합니다.

당신의 매력이 발산될 때,
왜 꼭 뭘가 없어지는 걸까요?

자식같은 매력의 물약



분배기의 트랙 1곳에서
인접한 다른 색깔의 재료 2개를 가져옵니다.
폭발이 일어나지 않습니다.

'끌리는 개성'이라는 말 뜻을
사람들이 오해하고 있는거 같아요.



형형색색 기쁨의 물약

플라스크에 있는 모든 재료(최대 3개)를 색상에
관계 없이 제조 중인 물약에 넣을 수 있습니다.

무슨 재료라고? 무슨 색깔..? 알게 뭐야. 파티다!

깊디 깊은 곳의 선택



분배기의 각 트랙 맨 아래에 있는 재료들 중 서로
색상이 다른 재료 1개씩을 가져올 수 있습니다.
각 트랙에서 1개씩만 가져올 수 있고, 가져온
재료들의 색상이 서로 달라야 합니다.

이 기술로 통의 깊은 바닥에서 무언가 건져낼 수 있죠.
그것도 아주아주 커다란 통 말이에요.

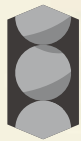


시간의 모래

이미 사용한 물약 1개를 다시 사용할 수 있습니다.

우리는 언제나 지나간 실수로부터 교훈을 얻죠.
하지만 이를 되짚어 볼 수 있다면 더 큰 걸음을
내딛을 수 있답니다!

무진장 끈적거리는 연고



분배기의 트랙 한 곳에서 인접한 같은 색의
재료들을 2개 이상 가져올 수 있습니다.
폭발이 일어나지 않습니다.

이 재료는 꿀보다도 더 끈적거리죠. 그게... 도대체
이 엉망인 잡동사니를 어떻게 떼어 놓을 수 있죠?



라바만싱의 필터

분배기의 트랙 한 곳에서 같은 색의 재료를 5
개까지 제거해서 다시 분배기에 넣습니다.
폭발이 일어나지 않습니다.

수술처럼 정교하지는 않다해도...
분명 강한 기능입니다.