

포션 폭발

POTION EXPLOSION



BoardM
FACTORY

규칙서

※ 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 양동이라도 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 찔러대서 화를 돌궤야 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. 땀샘을 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 ※



플라스틱
재료 분배기 1개

재료 구슬 80개
(4가지 색상 당 20개씩. 약간의 여분 구슬 포함.)



기술 토큰 15개



작은 도움 토큰 21개



선 플레이어 토큰 1개



12종류의 물약 타일 96개
(같은 종류의 물약은 같은 아이콘으로 표시)



덱 보드 6개

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

게임이 익숙치 않을 때는 '모진장 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 방향**으로 공개된 시작 물약 타일 중 **1개**를 선택해서 가져옵니다. 모두가 골랐으면 마지막 플레이어부터 **반시계 방향**으로 **추가 타일 1개씩**을 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 공간**이 됩니다.
6. 모든 플레이어가 자신의 시작 물약 타일을 선택했으면, 나머지 타일을 잘 섞은 뒤, 5등분 해서 나눠 놓습니다. 이때 **제조법 면**이 보이도록 놓습니다.
7. **분배기**의 저장 칸으로 **재료 구슬**들을 넣습니다. 이때 구슬들이 5개의 트랙을 모두 채울 수 있도록 합니다. (7 페이지 '분배기 채우기' 참조)
8. **작은 도움 토큰**, **기술 토큰**들은 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 한번 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 깔끔한 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 세번째 폭발이 일어나는 것도 가능합니다 (왼쪽 그림 예시 참조).

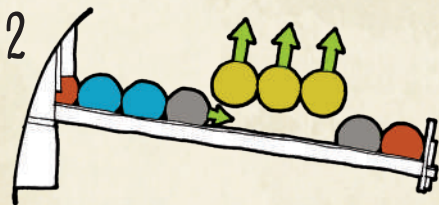
왼쪽 예시의 맨 마지막 줄에서 밑으로 내려온 두 개의 파란 구슬. 이 구슬들은 폭발하지 않아요. 왜냐하면 폭발은 오직 같은 색의 구슬들이 떨어져 있다 충돌할 때만 생기기 때문이죠. 충돌과 폭발이 연쇄적으로 일어나다보면 분배기의 트랙이 비어버릴 수도 있는데, 이는 문제가 아니니 그대로 놔두세요.



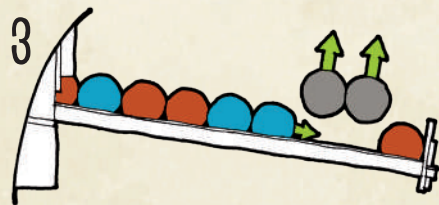
빨간 구슬이 선택되어서 연쇄 반응이 일어납니다.



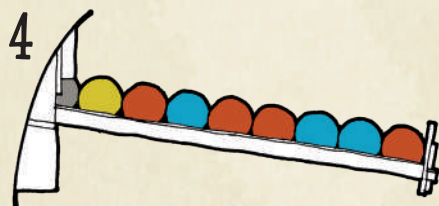
노란색 3개가 충돌합니다. (그리고 폭발!) 이 구슬들도 선택됩니다.



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 감점**이 됩니다

주의: 사용할 수 있는 토큰은 무제한입니다. 만약 부족하면 다른 대체 구성품을 사용하도록 하세요.



작은 도움 토큰

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

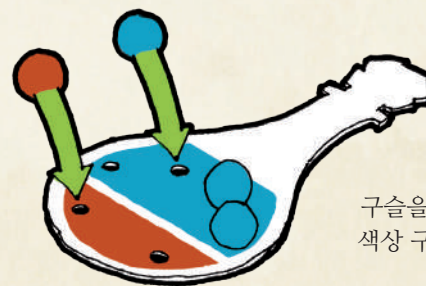


재료 사용

'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 공간**이라고 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 놓습니다.

두말할 필요도 없겠지만... 일단 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. 이곳을 **물약 자리**라고 합니다.

완성된 물약은 게임 종료 후 **점수를 줍니다** (물약 타일에 점수 표시). 그리고 이 물약들은 게임 중 마셔서 특수 기능을 사용할 수도 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 2개의 물약이 제조 공간에 있어야해요. 아울러 자신의 차례에 완성할 수 있는 물약의 수도 최대 2개랍니다!



물약 마시기

자신의 차례 중 아무 때나 완성된 물약들을 마셔서 기능을 사용할 수 있습니다. 각 물약의 기능은 **한 번만 사용 가능**합니다. 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 꽂았다면, 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 받지는 않습니다.)

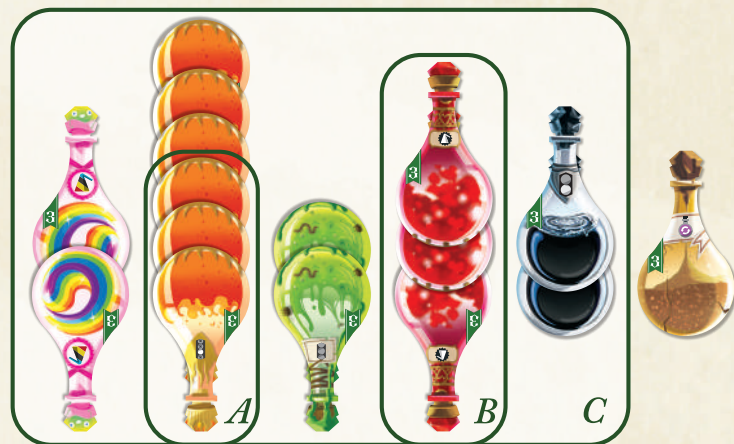
아울러 누군가가 다른 종류의 물약을 5개째 만들어도 기술 토큰을 1개 받습니다. (하지만 5개 종류로 또 한 세트를 만들었다고 해서 추가로 기술 토큰을 받지는 않습니다.)

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.



기술 토큰

얘기해 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 따진 세트로 또 기술 세트를 받을 순 없어요. 하지만 1개의 물약을 같은 종류 3개와 다른 종류 5개 양쪽 모두로 포함시킬 수는 있습니다.



예시 : 위와 같이 물약을 모았다면 소영은 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 받지는 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 받지는 않습니다. 왜냐면 다른 종류 5개로 얻는 기술 토큰은 단 한 번 뿐이기 때문입니다.



※ 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, 개수를 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 소영의 차례. 소영은 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 토큰**을 가져가면 **게임 종료 조건이 발동됩니다**. 혹은 누군가 물약 더미의 **마지막 물약 타일**을 가져가도 역시 **게임 종료 조건이 발동됩니다**.

게임은 시계 방향으로 선 플레이어의 **오른쪽** 사람 차례까지 진행됩니다(결국 모든 사람이 같은 횟수의 차례를 진행). 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(-2점)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.



포션 폭발

다섯 번째 재료

확장팩

※새로운 규칙※

본 확장은 포션 폭발 게임에 새로운 규칙을 더해줍니다. 새로운 물약 타일들은 기본 게임의 다른 물약들과 함께 사용할 수 있습니다(18페이지 참조). 호통 토큰과 보상 토큰(11 페이지 참조)은 보너스와 패널티를 줍니다. 무시무시한 가마솥 보드와 조커 재료 구슬(11 페이지 참조)은 분배기에 있는 재료의 속성들을 바꿔서 더 큰 연쇄 반응을 일으키고 더 많은 재료를 얻게 해줍니다. 마지막으로 교수님 타일(12페이지 참조)은 기본 규칙을 약간 뒤틀어서 새로운 변화를 줍니다.



교수 타일 8개



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

친애하는 학생들

첫 학기를 무사히 마쳐서 기쁩 따름이에요.
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.

행운을 빌어요!



무시무시한 가마솥 보드 1개



보상 토큰 15개



호통 토큰 15개



조커 재료 구슬 12개

호통과 보상

무시무시한 가마솔(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.

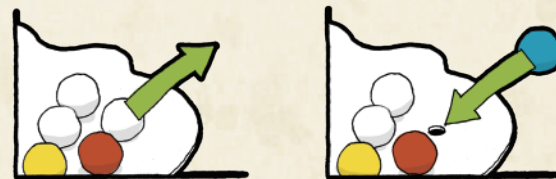
게임 종료시 각 보상 토큰은 1점을 줍니다. 하지만 호통 토큰은 1점 감점이 됩니다.

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

무시무시한 가마솔

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

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



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

다섯 번째 재료

이 확장에는 새로운 재료-흰색 구슬이 추가됩니다. 이 조커 구슬은 '유령의 엑토플라즈'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 엑토플라즈도 다른 재료들처럼 분배기에 넣습니다.

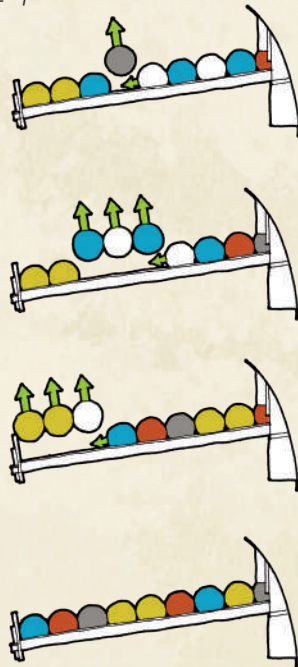
예시 : 진석은 물약을 만들기 위해 3개의 노란색, 3개의 파란색을 필요로 합니다. 분배기의 트랙 한 곳을 정해서 검은색 구슬을 가져옵니다.

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 밑에 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 변형**을 가져다 줍니다.

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

게임이 익숙해질 때까지는 **1명의 교수 타일만 사용할 것**을 권합니다. 교수들의 기능이 익숙해졌다면, **교수 타일 2개를 사용**해서 모든 기능을 사용하는 것도 가능합니다. **난이도가 높아지지만, 더욱 색다르고 재밌는 게임**을 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 노인 네 머리 위에 앉을 생각은 아니겠죠?



기드온 프리시만

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

내 깔끔한 탁자 위에 한 방의 물약이라도 흘릴 생각은 하지 말게나. 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.



오버홀마 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 없어요 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 그보

다 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. 무례한지고, 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 쥅니다. 시간을 넘길 때마다 호통 토큰을 받습니다.

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

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



프랭클린 스티클러

당신의 차례에 재료 1개를 집을 때, 분배기의 같은 트랙에서 서로 인접한 재료 2개를 집어야 합니다.

구슬이 있으니, 물약이 있도다.

포션 폭발

6번째 학생

※ 구성품 ※



플라스틱
재료 분배기 1개



두 종류의 물약 타일 16개
(같은 종류의 물약은
같은 아이콘으로 표시)



종 타일 1개



만드라고라 잎사귀 구슬
30개

친애하는 학생들,

여러분의 지속적인 성원에 힘입어, 마법학교가 매우 굉장한 모습으로 재단장해서 돌아왔습니다! 새로 완공된 홀을 꼭 방문해보세요: 더 커진 강의실 덕분에, 이제 강의에 더 많은 학생이 참가할 수 있습니다. 이제 비밀 서랍이 탑재된 반짝반짝한 현대식 재료 분배기도 들어왔습니다!

이번 년도의 강의 계획은 지난 몇년간보다 더 높은 목표를 갖고 있습니다: 여러분은 강의실을 옮겨 다녀야 할 수도 있습니다, 그러므로 종소리를 들을 준비를 해야 합니다! 여러분은 이제 더욱 새로운 물약을 만드는 방법과 새로운 와일드 재료인 맨드라고라 잎사귀를 다루는 법 또한 배워야 할 것입니다.

행운을 빌어요!



※ 새로운 규칙 ※

기본 게임의 다른 물약들과 함께 사용할 수 있는 새로운 물약 타일들과 더불어, 본 확장은 새로운 와일드 재료 구슬을 여러분께 선보입니다. 와일드 재료 구슬은 물약에 넣어서 와일드 카드로 사용할 수 있지만, 같은 구슬끼리 충돌했을 때만 폭발합니다 (아래 참조). 또한 본 확장은 새로운 재료 구슬과 분배기 2개를 전부 사용하여 5-6 번째 플레이어와 함께 게임을 진행할 수 있는 새로운 규칙도 소개합니다 (15페이지 참조). 본 확장은 포션 폭발: 다섯 번째 재료 와도 함께 사용할 수 있습니다.

※ 여섯 번째 재료 ※

본 확장은 여러분께 새로운 종류의 재료를 소개합니다-초록색의 와일드 재료 구슬인 만드라고라 잎사귀입니다. 물약을 제조할 때, 이 신비로운 식물성 물질은 어떤 다른 재료라도 대체해서 사용할 수 있습니다 (와일드 카드라고 생각하면 됩니다). 하지만 함정이 있습니다: 바로 다른 재료와 섞일 수 없다는 것입니다!

5-6명의 플레이어가 게임을 할 때는 이 새로운 재료를 필수로 사용해야 합니다 (15페이지 참조), 게임 준비 과정에 몇 가지를 조정하면, 이 새로운 재료를 2-4명이 진행하는 일반 게임에도 사용할 수 있습니다 (다음 페이지 참조).

2-4인 게임 준비

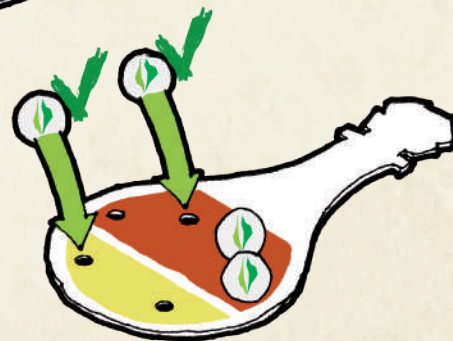
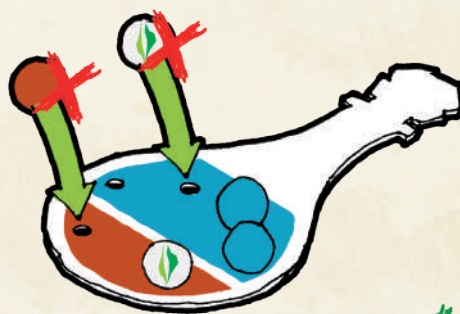
준비 과정의 일곱 번째 단계에서, 각 색상별로 구슬 5개씩과 만드라고라 잎사귀 구슬 10개를 게임 상자로 되돌려 놓습니다. 이렇게 제외된 구슬들은 게임에서 사용되지 않습니다. 이렇게 하고 나면, 게임에서는 각 색상 별 일반 재료 구슬 15개씩과 만드라고라 잎사귀 구슬 20개 그러므로 총합 80개의 재료 구슬을 사용합니다. 기본 게임에서 가져온 재료 구슬과 본 확장에서 가져온 재료 구슬을 섞어서, 일반 게임 에서처럼 분배기의 저장 칸에 넣습니다.

만드라고라 잎사귀를 사용하는 법

분배기에서 구슬을 선택할 때, 만드라고라 잎사귀 구슬을 별도의 재료 색상으로 간주해야 합니다: 일반 재료 구슬들처럼, 만드라고라 잎사귀 구슬도 서로 충돌할 때만 폭발합니다. 당신의 물약에 이 구슬들을 사용할 때 마법이 일어납니다!

손에 만드라고라 잎사귀 구슬이 있을 때, 특정 물약 “칸(한 색깔의 구슬들로 채우는 공간)”에 다른 색깔의 구슬이 없으면, 색상에 관계없이, 물약 타일의 아무 구멍에나 배치할 수 있습니다. 또한, 만약 물약의 재료 층에 만드라고라 잎사귀 구슬이 1개 이상 있다면, 다른 종류의 재료 구슬을 그 층에 놓을 수 없습니다. 오직 만드라고라 잎사귀 구슬만 더 놓을 수 있습니다.

만드라고라 잎사귀 재료 구슬 사용에는 다른 제한이 하나 더 있습니다: 바로 색상을 바꿔주는 효과를 가진 물약으로 이 구슬의 색상을 바꿀 수 없다는 것입니다. 만드라고라 잎사귀 구슬은 오직 비어있는 물약 칸, 혹은 이미 다른 만드라고라 잎사귀 구슬이 놓인 물약 칸에만 놓일 수 있습니다, 어떤 방법으로든 이 제약을 무시할 수 없습니다.



예시: 하경은 빨간 구슬 1개와 만드라고라 잎사귀 구슬 3개를 가져왔습니다, 이제 하경은 물약을 완성하려 합니다. 이미 왼쪽에 놓인 물약의 빨간 칸에 만드라고라 잎사귀 구슬을 놓았으므로, 그곳에 빨간 구슬을 놓을 수 없습니다. 같은 물약의 파란 칸에는 이미 파란 구슬들이 놓여있으므로, 해당 칸에는 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 놓을 수 없습니다.

반면에 오른쪽에 놓인 물약의 노란 칸에는 아무것도 없습니다, 그러므로 그는 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 놓아 해당 칸을 가득 채울 수 있습니다. 하경은 대신에 이 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 위에 있는 빨간 칸을 채우는데 사용할 수도 있습니다, 이미 해당 칸에 만드라고라 잎사귀 구슬들이 놓여있기 때문입니다.



만드라고라는 뿔힐 때 비명을 지릅니다!

※5-6인 게임※

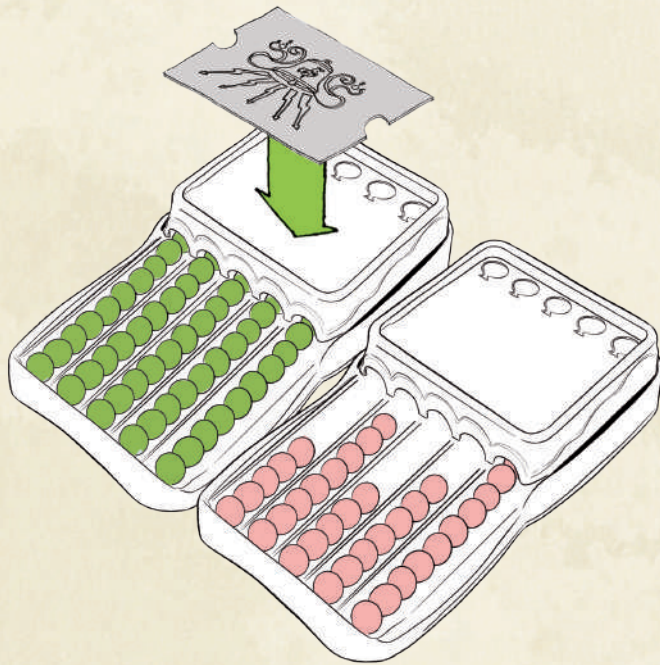


포션 폭발: 여섯 번째 학생은 5명에서 6명의 플레이어들을 위한 새로운 게임 모드를 제공합니다. 이 모드로 여러분은 다음과 같은 방법으로 **분배기 2개**를 테이블에 놓고 사용합니다: 한 분배기에서는 **구슬을 선택**하고, **나머지 분배기에 구슬을 버리게 됩니다**. 두 분배기의 역할은 게임을 하는 동안 **바뀔** 것입니다, 그러므로 이에 대비해서 미리 계획을 짜 놓아야 합니다!

게임의 기본적인 규칙은 대부분 그대로 따르지만, 몇 가지 예외가 있습니다(아래 설명 참조).

5-6인 게임 준비

- * 준비 과정을 시작할 때 (기본 게임 규칙서에 나온 대로), **분배기 2개** (1개는 기본 게임에서, 다른 1개는 본 확장에서)를 테이블 중앙의 모든 플레이어가 볼 수 있는 위치에 **나란히** 놓습니다.
- * **세번째-네번째 단계**에서, 물약 6종류를 고르는 대신에, 이 페이지 하단의 표에 따라 사용할 물약의 종류의 수를 정합니다.
- * **여섯 번째 단계**에서, 더미 5개를 만드는 대신에, 이 페이지 하단의 표에 따라 물약 더미를 만듭니다.
- * **일곱 번째 단계**에서, 기본 게임의 재료 구슬 80개를 만드라고라 잎사귀 재료 구슬 30개와 섞고, **첫번째 분배기**의 저장 칸에 넣어 가득 채웁니다 (즉, 모든 트랙이 꽉 차고, 구슬이 뚜껑 밖으로 튀어나오지 않은 상태입니다). 뚜껑에 **중 타일**을 놓아 구슬이 구멍 안으로 더 이상 들어가지 못하게 막습니다. **중 타일이 놓인** 분배기는 이제부터 게임을 진행하는 동안 **“획득 분배기”**라고 부를 것입니다.
- * 또한, 남은 구슬들을 **두번째 분배기**의 저장 칸에 넣습니다. 구슬을 무작위로 뚜껑 위에 굴려, 게임 중에 분배기에 구슬을 넣을 때처럼 합니다 (기본 게임 규칙서의 ‘**분배기 채우기**’ 부분 참조). **중 타일이 놓이지 않은** 분배기는 이제부터 게임을 진행하는 동안 **“버림 분배기”**라고 부릅니다.
- * **여덟 번째 단계**에서, 이 페이지 하단의 표에 따라 기술 토큰을 놓아 **“시계 더미”**를 만듭니다.



게임 진행

5-6명의 플레이어들이 진행하는 포션 폭발은 2-4명이 진행하는 일반 게임과 동일하지만, 다음 3가지의 예외가 있습니다:

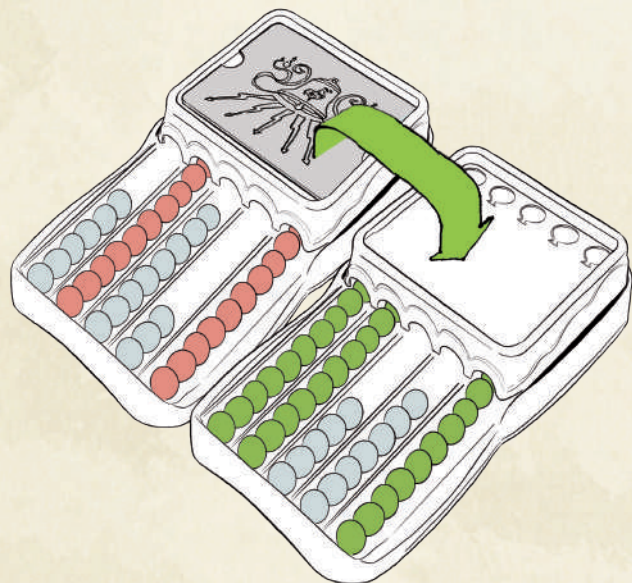
- * 재료는 **획득 분배기**에서만 가져올 수 있습니다.
- * 버려지는 재료는 **버림 분배기**에만 넣어야 합니다.
- * 각 플레이어는 차례를 시작할 때, **강의실을 옮겨야 하는지 확인**해야 합니다 (다음 페이지 참조).

	5인 게임	6인 게임
사용할 물약 종류의 수	물약 7종류	물약 8종류
물약 타일 더미의 수	타일 6더미	타일 7더미
시계 더미	기술 토큰 7개	기술 토큰 8개

강의실 옮기기

자신의 차례가 시작될 때, 여러분은 강의실을 옮겨야 하는지 반드시 확인해야 합니다.

먼저, 각 분배기의 가득 찬 트랙의 수를 확인합니다. 가득 찬 트랙이란 볼 수 있는 구슬 9개가 놓인 트랙을 의미합니다 (가져갈 수 있는 구슬 8개, 분배기의 반원 모양 구멍을 통해 볼 수 있는 구슬 1개). 만약 버림 분배기의 가득 찬 트랙이 획득 분배기보다 더 많다면, 강의실을 옮겨야 합니다. 즉, 종 타일을 원래 있었던 분배기에서 다른 분배기로 옮겨야 합니다. 만약 동물일 경우에는 종 타일을 옮기지 않습니다.



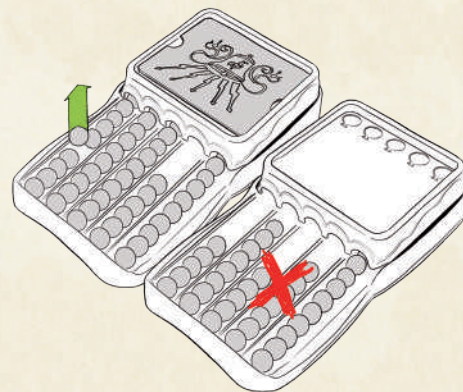
획득 분배기에는 가득 찬 트랙이 2개뿐입니다 (가운데 트랙에 구슬 8개가 있지만, 반원 모양 구멍으로 볼 수 있는 9번째 구슬이 없으므로, 가득 찬 트랙이 아닙니다). 버림 분배기에는 가득 찬 트랙이 3개 있습니다, 그러므로 다음 플레이어는 자신의 차례가 시작될 때, 강의실을 옮기고 종 타일을 옮겨야 합니다!

재료 가져오기

이전 페이지에 나와 있듯이, 재료를 가져올 때는 반드시 획득 분배기에서 가져와야 합니다(종 타일이 놓인 분배기입니다). 이것을 제외하고 구슬을 선택해서 가져오는 규칙은 게임의 일반적인 규칙과 동일합니다.

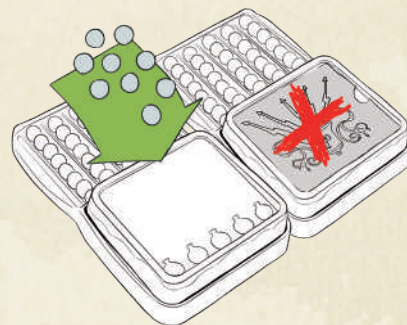
분배기 채우기

재료 구슬을 분배기에 넣어야 할 때는, 버림 분배기에만 넣어야 합니다 (종 타일이 없는 분배기입니다). 게임의 일반적인 규칙을 동일하게 적용합니다 (구슬을 분배기 뚜껑에서 무작위로 굴러가게 하고, 구슬들이 쌓여서 들어가지 않는다면, 쌓인 구슬을 해당 구멍에 가장 가까운 구멍으로 옮겨서 집어넣으세요).



뚜껑에 종 타일이 놓인 분배기에서만 재료를 가져올 수 있습니다...

...그리고 재료는 뚜껑에 종 타일이 놓이지 않은 버림 분배기에만 넣을 수 있습니다.



기술 토큰

5-6명의 플레이어들이 게임을 진행할 때, 기술 토큰을 얻을 수 있는 새로운 방법이 있습니다. 자신의 10번째 물약을 제조하면 (종류와 무관하게), 자동으로 기술 토큰을 1개 받습니다 (하지만 20번째 물약을 제조해도 기술 토큰을 1개 더 받지는 않습니다).



이 플레이어는 기술 토큰 3개를 얻었습니다: '관대함의 과자' 물약을 3개 제조해서 1개, 다른 종류의 물약을 5개 만들어서 1개, 그리고 마지막으로 물약 타일을 10개 이상 만들어서 1개를 얻었습니다

※ 물약 효과 열람표 ※

게임 준비 3단계(4페이지 참조)에서는 사용할 물약 종류를 선택할 때, 기본 게임과 모든 확장에서 자유롭게 물약을 섞어 사용할 수 있으며 무작위로 선택하거나, 원하는 물약을 고를 수도 있습니다.

사용하지 않는 물약은 모두 게임 상자로 되돌리세요.

그 후, 플레이하려는 게임 모드(2~4인용 또는 5~6인용)에 따른 일반적인 준비 절차를 따르면 됩니다.

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 훔쳐옵니다.

당신의 매력이 발산될 때,
왜 꼭 뭔가 없어지는 걸까요?

자석같은 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. 그제... 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.

포션 폭발

다섯 번째 재료

약장백



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



무시무시한 조합

(무시무시한 가마솥 사용)

손에 있는 재료 1개를 무시무시한 가마솥의 재료 1개와 교환합니다.

색상은 미진해도 더 큰 위력을!



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.



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!

포션 폭발

6번째 학생



관대함의 과자

분배기의 트랙 한 곳에서 인접한 구슬들을 게임에 참가한 플레이어 인원 수만큼 가져옵니다, 그리고 방금 가져온 재료를 상대방의 플라스크마다 1개씩 놓고, 1개는 자신에게 줍니다. 만약 상대방의 플라스크가 이미 가득 찼다면, 주려던 재료는 분배기에 넣습니다.

좋은 물약은 할머니께서 만들어 주신 맛난 케이크 같습니다: 나뉘야 더 맛있죠.



집중적인 이기심

상대방의 플라스크 마다 재료 1개씩을 훔쳐옵니다.

다수에게는 미미한 손실, 개인에게는 큰 이득. 가급적 이면 당신이 개인이 되도록 하세요.

※ 프로모 물약 ※



※ ⚡ ※ 폭발성 혈청

분배기의 트랙 한 곳에서 원하는 재료 2개를 골라 다시 분배기 안으로 되돌려 놓습니다. 이때 폭발은 발생하지 않습니다.

이 물약의 힘은 충격적입니다... 말 그대로요. 반드시 고무 장갑을 착용하고 다루십시오

❄️ ❄️ 빙결 물약



빙결 물약을 마시면, 손에 있는 재료를 2개까지 이 물약의 구멍 위에 놓아 저장할 수 있습니다. 이 방법을 사용하면, 버너 위의 물약에 구슬을 놓을 수 있더라도 빙결 물약에 저장할 수 있습니다. 이곳에 저장된 재료는 상대방에게 빼앗기지 않습니다. 당신의 차례에, 이곳에 저장된 재료들을 얼마든지 손으로 가져올 수 있습니다.

마법으로 열린 재료들은 학기가 끝나기 전에 소비할 것을 권장 합니다.



⚙️ 투명화 로션

상대방 1명의 플라스크 혹은 완성되지 않은 물약에서 재료를 1개 훔쳐옵니다.

못된 장난을 치려 할 때, 아무도 당신을 볼 수 없습니다.



뒤섞인 행운의 추출물

분배기의 트랙 1개를 선택하여, 그 안에 있는 모든 재료(보이지 않는 것까지 포함)를 꺼내 섞은 뒤, 다시 분배기 안으로 되돌려 놓습니다.

그런 다음, 그 트랙의 맨 아래에서 재료 2개를 가져옵니다.

행운은 대담한 자를 돕지만, 때때로 마법 수행자조차 놀라게 하기도 합니다.



※ 크레딧 ※

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

수입/유통/규칙서 제작 : 보드엠 팩토리

제품 AS/유통 문의 : 카카오톡 '보드엠'

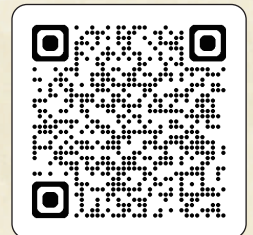
settler@boardm.co.kr / 070-7720-0145



horribleguild.com

If you have any issues with this product, please contact us at:

horribleguild.com/cc



포션 폭발 공식 홈페이지에서
각종 영상과 자료를 다운 받으세요.

본 한글 설명서의 무단 복제/수정/전제를 금합니다.

포션 폭발

비디오 게임



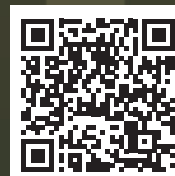
AVAILABLE NOW!



Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play



Download on
STEAM™

CREATE A DELIGHTFUL LANDSCAPE WHILE BUILDING AN EFFICIENT TRANSPORTATION NETWORK

A BRAND NEW
NETWORKING EXPERIENCE

RAILROAD
TILES

ALL THE GAME CONTENT,
UP TO 5 PLAYERS



EXPAND YOUR HORIZONS

