

# Potion House™



RULES



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## GAME CONTENTS

1 Magic Wand  
4 Storage lids  
5 Bag cards  
(each card has 4 spaces  
for Potion tokens)

40 Ingredient cards  
40 Ingredient tokens  
40 Potion tokens  
(20 with a 2 and 3 side,  
and 20 with a 4 and 5 side)

It's the big day for the apprentices of the Nécrochu witch. She's going on holiday and is leaving her home in the care of the most brilliant sorcerer among you.

The game is on!

But it's hard to find all the ingredients you need in all this mess.

Armed with your recipes and your magic wand, you must go rummaging in the attic searching from top to bottom.

Keep an eye on what your opponents are up to and make the best potions as quickly as possible!

## OBJECT OF THE GAME

To become the best apprentice and win the game, you must find all the ingredients stored away in her workshop to concoct your potions and fill your sorcerer bag.



## SETUP

- 1 Take out all the Ingredient cards and Tokens as well as the Potion tokens, Bag cards and magic wand. Place the box in the middle of the table.
- 2 Place the Potion tokens next to the box.
- 3 Shuffle all the Ingredient cards together and place these in a pile, face down, near the box.
- 4 Shuffle the Ingredient tokens together and randomly place 10 of these in each storage space after removing their lids. When you have finished, remember to place the lids back on each storage space.
- 5 Give each sorcerer a Bag card. Extra Bag cards will not be used.

- 6 The last person to have watched a film about sorcery will play first. They are the active sorcerer and they take the magic wand. In clockwise turns, each sorcerer takes 2-5 Ingredient cards of their choosing. They check what is on the cards and place these in front of them, face down. They need these ingredients to concoct potions. The more ingredients required to concoct potions, the harder it is to make but the more points it is worth.

*Important: Every time you have to take 2-5 cards, you must say how many cards you are going to take before drawing any.*

## The game can start!



## HOW TO PLAY

The game is played in clockwise turns. On your turn, take the magic wand and choose from the two following options:  
Search the Attic **OR** Concoct a potion

### 1 Search the Attic

You can search for the highest possible number of ingredients corresponding to your cards by looking in one of the 4 storage spaces of the attic.

While searching, you must follow Nécrochu's 5 rules:

- You can only look inside one storage space by lifting its lid.
- You can move Ingredient tokens around but you must only use one finger to do so.
- The other sorcerers can look at the contents of the storage once you open it but they can't touch the Ingredient tokens.
- You cannot stop other sorcerers from seeing the Ingredients.
- You must place the lid back on the storage space once you are finished searching inside.

**NOTE:** Ingredient tokens cannot leave their storage space throughout the whole game.



### 2 Concoct a potion

When you think you know where all the Ingredients tokens shown on all your Ingredient cards are stored, you can start making your potion.

- 1 Turn over all your Ingredient cards so they are face up.
- 2 Using your magic wand, you must indicate which storage space you think contains one of the Ingredients on your cards.
- 3 Place the matching Ingredient card next to this storage space.





Restart steps 2 and 3 for each of the other Ingredient cards for your potion.

Once all your Ingredient cards have been placed next to their corresponding storage spaces you can check if your potion will work.

For each storage space that you placed at least one Ingredient next to, open the storage space and check if the Ingredients are in fact present.

If the Ingredient you were looking for is indeed in the storage space you were checking, close this storage space again and move onto the following Ingredient.

Be careful, if you make any mistakes then you should stop searching as the potion will not work.

**REMINDER:** Ingredient tokens should not be removed from their storage space.

If all the Ingredients have been found then you have successfully made your potion:

- Take the Potion token which matches the number of Ingredients used to make your potion and place it on one of the empty spaces on your Bag card.
- Place the Ingredient cards that you have just used in a 'discard' pile, face up, next to the draw pile.

If the 4 spaces on your Bag card are not yet full, draw 2-5 new Ingredient cards.

If you made a mistake your potion will not work! Place all your Ingredient cards in the 'discard' pile and draw 2-5 new Ingredient cards.

**NOTE:** if the draw pile is empty, shuffle the discard pile to make a new draw pile.

The next sorcerer can start a new turn.

# POTION HOUSE™



RÈGLES



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## MATÉRIEL DE JEU

1 baguette magique  
4 couvercles de rangement  
5 cartes Sacoche  
(chaque carte comporte  
4 emplacements pour  
des jetons Potion)

40 cartes Ingrédient  
40 jetons Ingrédient  
40 jetons Potion  
(20 verso 2/ recto 3  
et 20 verso 4/recto 5)



## END OF THE GAME

The game ends as soon as a sorcerer fills their Bag card; however, players keep taking turns until all the sorcerers have had the same number of turns.

To decide the winner, each sorcerer adds the amounts shown on their Potion tokens together.

The sorcerer with the highest total wins the game and will be in charge of the Potion House during Nécrochu's vacation!

If there is a tie, then the sorcerer who has won the most points with the least amount of potions wins (as they have the same number of points but with less potions).

If a tie persists, the sorcerers share the victory.

Here, sorcerer n°1 scored 11 points (5 + 3 + 3) and sorcerer n°2 scored 10 points (2 + 2 + 4 + 2). It is therefore the sorcerer n°1 who wins.



©2022 Blue Orange Edition. Potion House and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

C'est le grand jour pour les apprentis de la sorcière Nécrochu: elle part en vacances et confiera la maison des potions au plus brillant d'entre vous.

La course est lancée !

Mais difficile de retrouver tous tes ingrédients au milieu de ce bazar.

Munis de tes recettes et de ta baguette magique, tu pars fouiller le grenier de fond en comble.

Garde l'œil sur ce que font tes adversaires afin de réaliser le plus rapidement possible les meilleures potions !

## BUT DU JEU

Pour devenir le meilleur apprenti sorcier et gagner la partie, tu devras retrouver dans les rangements de l'atelier tous les ingrédients qu'il te faut pour concocter des potions et remplir ta sacoche de sorcier.





## MISE EN PLACE

**1** Sors les cartes et jetons Ingrédient, les jetons Potion, les cartes Sacoche et la baguette magique de la boîte de jeu. Place la boîte au centre de la table.

**2** Place les jetons Potion à côté de la boîte.

**3** Mélange toutes les cartes Ingrédient et forme une pioche face cachée que tu poses près de la boîte.

**4** Mélange bien les jetons Ingrédient et place-en 10 aléatoirement dans chaque rangement en soulevant leur couvercle.

Quand tu as fini, pense à bien replacer le couvercle sur chacun des rangements.

**5** Distribue à chaque sorcier une carte Sacoche. Les cartes Sacoche non utilisées sont écartées du jeu.

**6** Si tu es le dernier joueur à avoir regardé un film de sorcellerie, tu deviens le premier joueur, nommé le sorcier actif, et tu prends la baguette magique.

En sens horaire, chacun des sorciers pioche, au choix, de 2 à 5 cartes Ingrédient, et les place devant lui faces cachées après les avoir consultées.

Ces ingrédients sont nécessaires pour concocter des potions, plus une potion possède des ingrédients, plus elle est difficile à créer, mais plus elle rapportera de points.

Important : à chaque fois que tu dois piocher entre 2 et 5 cartes Ingrédient, tu dois annoncer le nombre de cartes que tu souhaites piocher avant de récupérer ta première carte.

**La partie peut alors commencer !**

## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue à tour de rôle en sens horaire. À ton tour, prends la baguette magique et choisis une des deux options suivantes :

Fouiller l'atelier **OU** Concocter une potion

### 1 Fouiller l'atelier

Tu vas pouvoir tenter de retrouver le plus grand nombre possible d'ingrédients correspondant à tes cartes en cherchant dans un seul des quatre rangements de l'atelier.

Lors d'une fouille, tu dois respecter les 5 lois de Nécrochu :

- Tu ne dois regarder le contenu que d'un seul rangement, de ton choix, en soulevant le couvercle.
- Tu peux déplacer les jetons Ingrédient mais tu dois utiliser seulement un doigt pour cela.
- Les autres sorciers peuvent regarder le contenu du rangement une fois que tu l'as ouvert mais ils n'ont pas le droit de manipuler les jetons Ingrédient.
- Tu n'as pas le droit d'empêcher les autres sorciers de voir les ingrédients.
- Tu dois reposer le couvercle sur le rangement quand tu estimes avoir terminé ta fouille.

NOTE: les jetons Ingrédient ne doivent pas quitter leur rangement pendant toute la partie.

### 2 Concocter une potion

Tu penses connaître l'emplacement de tous les jetons Ingrédient correspondant à toutes tes cartes Ingrédient et tu décides de créer ta potion.

- 1** Retourne toutes tes cartes Ingrédient, et pose-les face visible.
- 2** Puis à l'aide de ta baguette magique, tu dois montrer le rangement dans lequel tu penses trouver l'un des ingrédients qui apparaissent sur tes cartes.
- 3** Et enfin, place la carte de cet ingrédient à côté du rangement en question.





Recommence les étapes 2 et 3 pour chacune des autres cartes Ingrédient de ta potion.

Une fois que toutes les cartes Ingrédient ont été placées, tu peux vérifier que ta potion est réussie.

Pour chaque rangement concerné, soulève son couvercle et regarde si ton ingrédient est bel et bien présent.

Si l'ingrédient recherché est bien dans le rangement désigné, referme ce rangement et passe à l'ingrédient suivant.

Attention, à la moindre erreur constatée, la phase de vérification s'arrête et la potion est ratée.

**RAPPEL:** Les jetons Ingrédient ne doivent pas quitter leur rangement.

Si tous les ingrédients ont été trouvés correctement, alors tu as réussi ta potion :

- Récupère un jeton Potion dont la face correspond au nombre d'ingrédients utilisés pour réaliser ta potion et pose-le sur l'un des emplacements vides de ta carte Sacoche.
- Puis, place les cartes Ingrédient que tu viens d'utiliser dans une pile "défausse" face visible à côté de la pioche.

Si les 4 emplacements de ta carte Sacoche ne sont pas encore remplis, choisis de piocher entre 2 et 5 nouvelles cartes Ingrédient.

Si tu t'es trompé, la potion est ratée ! Place alors toutes tes cartes Ingrédient dans la pile "défausse" et choisis de piocher entre 2 et 5 nouvelles cartes Ingrédient.

**NOTE:** si la pioche est vide, la pile "défausse" est mélangée pour former une nouvelle pioche.

Le sorcier suivant peut commencer un nouveau tour de jeu.

# POTION HOUSE™



REGELN



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## SPIELMATERIAL

- 1 Zauberstab
- 4 Deckel für die Aufbewahrungsfächer
- 5 Beuteln (jede Karte hat vier Felder für Zaubertrankchips)
- 40 Zutatenkarten
- 40 Zutatenchips
- 40 Zaubertrankchips (20 x 2 und 3 Punkte, 20 x 4 und 5 Punkte)

Für die Lehrlinge der Magierin Necrochu ist der große Tag gekommen: Sie reist in Ferien und will ihr Haus der Zaubertränke dem brilliantesten Zauberer unter euch anvertrauen.

Der Wettbewerb läuft! Aber es ist schwer, in diesem Durcheinander alle Zutaten zu finden.

Bewaffnet mit deinen Rezepten und deinem Zauberstab machst du dich auf den Weg, den Dachboden zu durchforsten.

Lass deine Konkurrenten nicht aus den Augen und braue die besten Tränke - so schnell wie möglich!

## ZIEL DES SPIELS

Um der beste Zauberlehrling zu werden und das Spiel zu gewinnen, musst du in den Aufbewahrungsfächern der Zauberwerkstatt alle Zutaten finden, die du zum Brauen eines Zaubertranks brauchst und deinen Zaubererbeutel füllen.



## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un sorcier remplit sa carte Sacoche. On termine cependant le tour de table de sorte que tous les sorciers aient joué le même nombre de tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque sorcier additionne la valeur de ses jetons Potion.

Celui qui a le plus grand total remporte la partie et sera en charge de la maison des potions pendant les vacances !

En cas d'égalité en points, c'est le sorcier qui a réalisé le moins de potions qui gagne (car il a le même nombre de points avec moins de potions).

Si l'égalité persiste, les sorciers concernés se partagent la victoire.

Ici, le sorcier n°1 à marqué 11 points (5+3+3) et le sorcier n°2 a marqué 10 points (2+2+4+2). C'est donc le sorcier n°1 qui gagne.



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet

© 2022 Blue Orange Edition, Potion House et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





## AUFBAU

- 1 Nimm die Zutatenchips und -karten, die Zaubertrankchips, die Beutelkarten und den Zauberstab aus der Schachtel. Stell die Schachtel in die Tischmitte.
- 2 Leg die Zaubertrankchips neben die Schachtel.
- 3 Misch alle Zutatenkarten und leg sie als verdeckten Stapel neben die Schachtel.
- 4 Misch die Zutatenchips gut durch und leg je 10 zufällig in jedes Aufbewahrungsfach. Wenn du fertig bist, denk daran, den Deckel auf jedem Fach wieder zu schließen.
- 5 Gib jedem Zauberlehrling eine Beutelkarte. Die nicht verwendeten Beutelkarten kommen aus dem Spiel.

- 6 Hast du als Letzter einen Film gesehen, in dem gezaubert wird?

Dann wirst du Startspieler und damit der erste aktive Zauberer. Nimm dir den Zauberstab. Im Uhrzeigersinn zieht nun jeder Zauberlehrling nach Belieben 2 bis 5 Zutatenkarten, schaut sie sich an und legt sie dann verdeckt vor sich. Diese Zutaten werden zum Brauen des Tranks benötigt.

Je mehr Zutaten ein Trank braucht, desto schwieriger ist er herzustellen, aber umso mehr Punkte bringt er ein.

Wichtig: Jedes Mal, wenn du 2 bis 5 Zutatenkarten ziehen musst, musst du ansagen, wie viele Karten du ziehen willst, bevor du die erste Karte ziehst.

## Das Spiel kann beginnen!



10

## SO WIRD GESPIELT

Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, nimm dir den Zauberstab und wähle eine der beiden folgenden Aktionen:

Den Dachboden durchstöbern **ODER** Einen Trank brauen

### 1 Den Dachboden durchstöbern

Du suchst möglichst viele Zutaten, die zu deinen Karten passen, indem du eines der vier Aufbewahrungsfächer im Dachboden der Magierin Nécrochu durchstöberst.

Bei deiner Suche musst du die 5 Regeln von Nécrochu befolgen:

- Du darfst dir in jedem Zug nur ein einziges Fach aussuchen, dessen Deckel anheben und den Inhalt ansehen.
- Du darfst die Zutatenchips darin bewegen, aber du darfst dafür nur einen Finger verwenden.
- Die anderen Zauberlehrlinge dürfen sich den Inhalt des Fachs ebenfalls ansehen, sobald du es geöffnet hast, aber sie dürfen die Zutatenchips nicht berühren.
- Du darfst die anderen Zauberlehrlinge nicht daran hindern, sich die Zutaten anzusehen.
- Du musst den Deckel des Fachs wieder schließen, wenn deine Suche beendet ist.

ANMERKUNG: Die Zutatenchips dürfen während des gesamten Spiels nicht aus ihren Fächern genommen werden.



### 2 Einen Trank brauen

Wenn du glaubst, den Aufbewahrungsort der Zutatenchips für alle deine Zutatenkarten zu kennen, kannst du versuchen, einen Trank zu brauen.

- 1 Deck alle deine Zutatenkarten auf und leg sie offen aus.
- 2 Zeig dann mit deinem Zauberstab das Aufbewahrungsfach, in dem du eine der Zutaten vermutest, die auf deinen Karten zu sehen ist.
- 3 Leg schließlich diese Zutatenkarte neben das betreffende Fach.

11



Wiederhol die Schritte 2 und 3 für jede weitere Zutatenkarte deines Tranks.

Sobald alle Zutatenkarten ausgelegt sind, kannst du überprüfen, ob dein Trank gelungen ist.

Öffne den Deckel jedes betreffenden Aufbewahrungsfachs und sieh nach, ob deine Zutat wirklich darin liegt.

Ist die gesuchte Zutat in diesem Fach, dann schließ es wieder und mach mit der nächsten Zutat weiter.

Vorsicht, beim kleinsten Fehler endet die Überprüfung sofort und der Trank ist misslungen.

**DENKT DARAN:** Die Zutatenchips dürfen niemals aus ihrem Fach genommen werden.

Hast du alle passenden Zutaten gefunden, dann ist dein Trank gelungen:

- Nimm dir einen Zaubertrankchip, dessen Aufdruck anzeigt, aus wie vielen Zutaten dein Trank besteht, und leg ihn auf ein leeres Feld deiner Beutelkarte.
- Leg dann die gerade verwendeten Zutatenkarten offen auf einen Ablagestapel neben der Schachtel.

Wenn noch nicht alle 4 Felder deiner Beutelkarte gefüllt sind, darfst du 2 bis 5 neue Zutatenkarten ziehen.

Hast du dich geirrt, ist der Trank misslungen! Leg alle deine Zutatenkarten auf den Ablagestapel und zieh 2 bis 5 neue Karten.

**ANMERKUNG:** Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

Der nächste Zauberlehrling kann nun seinen Zug beginnen.

# POTION HOUSE™



REGOLE



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## CONTENUTO

1 Bacchetta Magica  
4 coperchi Deposito  
5 carte Sacca  
(ciascuna con 4 spazi per i gettoni Pozione)

40 carte Ingrediente  
40 gettoni Ingrediente  
40 gettoni Pozione  
(20 con i lati 2 e 3 e  
20 con i lati 4 e 5)



## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Zauberlehrling seine Beutelkarte gefüllt hat. Die Runde wird noch fortgesetzt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen gemacht haben.

Um den Sieger zu bestimmen, zählt jeder Zauberlehrling die Punkte seiner Zaubertrankchips zusammen. Derjenige mit den meisten Gesamtpunkten trägt den Sieg davon und kümmert sich während der Ferien um das Haus der Tränke!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Zauberlehrling, der die wenigsten Tränke gebraut hat (denn er hat die gleiche Punktezahl mit weniger Tränken erreicht). Besteht der Gleichstand weiter, teilen sich die betreffenden Zauberlehrlinge den Sieg.

In diesem Beispiel hat Zauberlehrling Nr. 1 11 Punkte erzielt (5+3+3) und Zauberlehrling Nr. 2 10 Punkte (2+2+4+2). Zauberlehrling Nr. 1 gewinnt.



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet

© 2022 Blue Orange Edition. Potion House und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

**E'** un gran giorno per gli apprendisti della strega di Nécrochu.

Sta per andare in vacanza e lasciare la sua casa nelle mani del più brillante tra voi.

Inizia la sfida!

Tuttavia non è affatto semplice trovare tutti gli Ingredienti che ti occorrono in quella confusione. Armato della tua bacchetta magica e delle tue ricette, dovrai andare a rovistare nell'Attico cercando da cima a fondo.

Tieni d'occhio quello che combinano i tuoi avversari e prepara le Pozioni migliori il più velocemente possibile!

## SCOPO DEL GIOCO

Diventare il miglior apprendista e vincere il gioco. Dovrai trovare tutti gli Ingredienti depositati nel laboratorio della strega per preparare le tue Pozioni e riempire la tua sacca da stregone.



## PREPARAZIONE

- 1** Estrai dalla scatola tutte le carte e i gettoni Ingrediente, i gettoni Pozione, le carte Sacca e la Bacchetta Magica. Posiziona poi la scatola al centro del tavolo.
- 2** Sistema i gettoni Pozione accanto alla scatola.
- 3** Mescola tutte le carte Ingrediente e sistemale in una pila a faccia in giù, accanto alla scatola.
- 4** Mescola i gettoni Ingrediente e posizionane casualmente 10 in ciascun Deposito dopo averne rimosso il coperchio. Quando hai terminato, ricorda di rimettere i coperchi al loro posto.
- 5** Distribuisci a ciascuno stregone una carta Sacca. Le carte extra non verranno utilizzate.



- 6** L'ultimo ad aver visto un film sulla stregoneria sarà il primo giocatore.

Egli è lo stregone attivo e prende quindi la Bacchetta Magica. Ciascun giocatore pesca, a turno e in senso orario, da 2 a 5 carte Ingrediente a scelta, controlla ciò che vi è rappresentato sopra e le posiziona di fronte a sé a faccia in giù.

Queste carte rappresentano gli Ingredienti di cui ciascuno avrà bisogno per miscelare le proprie Pozioni.

Più la Pozione è complessa, più punti ti farà ottenere.

*Importante: ogni volta che devi pescare da 2 a 5 carte, devi dichiarare quante ne prenderai prima di cominciare.*

## Inizia il gioco!



## COME SI GIOCA



Il gioco procede a turni in senso orario. Al tuo turno, prendi la Bacchetta Magica e scegli una delle seguenti opzioni:

Cercare nell'Attico **OPPURE** Miscelare una Pozione

### 1 Cercare nell'Attico

Puoi cercare il più alto numero possibile di Ingredienti corrispondenti alle tue carte aprendo uno dei 4 Depositi dell'Attico.

Mentre cerchi, devi rispettare le 5 regole di Nécrochu:

- puoi cercare solo in 1 Deposito sollevandone il coperchio;
- puoi spostare gettoni Ingrediente, ma utilizzando solo un dito;
- gli altri stregoni possono guardare gli Ingredienti contenuti nel Deposito che hai aperto ma non possono toccare i gettoni Ingrediente;
- non puoi impedire agli altri stregoni di vedere gli Ingredienti;
- devi rimettere il coperchio al Deposito una volta che hai terminato di cercare.

**NOTA:** i gettoni Ingrediente non possono essere rimossi dal proprio Deposito per l'intera durata della partita.



### 2 Miscelare una Pozione

Quando pensi di sapere dove sono riposti tutti i gettoni Ingrediente indicati su tutte le tue carte, puoi cominciare a miscelare la tua Pozione.

- 1** Gira a faccia in su tutte le tue carte Ingrediente.
- 2** Utilizzando la tua Bacchetta Magica, devi indicare quale Deposito pensi contenga uno degli Ingredienti richiesti dalle tue carte.
- 3** Posiziona la carta Ingrediente corrispondente accanto al Deposito indicato.



Ripeti i passaggi 2 e 3 per le altre carte Ingrediente della tua Pozione.

Una volta che hai posizionato tutte le tue carte Ingrediente accanto ai rispettivi Depositi, puoi verificare se la tua Pozione avrà effetto.

Per ogni Deposito che ha accanto almeno una delle tue carte Ingrediente, verifica se contiene gli Ingredienti corrispondenti.

Se l'Ingrediente che stavi cercando si trova effettivamente in quel Deposito, richiudilo con il coperchio e passa all'Ingrediente successivo.

Attento: se commetti un errore, devi smettere di cercare e la Pozione non funzionerà.

**RICORDA:** i gettoni Ingrediente non devono essere rimossi dal proprio Deposito.

Se hai trovato tutti gli Ingredienti, allora hai creato con successo la tua Pozione:

- prendi il gettone Pozione che corrisponde al numero di Ingredienti utilizzati per crearla e sistemalo in uno degli spazi vuoti della tua carta Sacca;
- sistema le carte Ingrediente che hai appena utilizzato in una pila di scarti a faccia in su, accanto al mazzo di pesca.

Se i 4 spazi della tua carta Sacca non sono ancora pieni, pesca ancora da 2 a 5 carte Ingrediente.

Se hai commesso un errore la tua Pozione non funziona! Sistema tutte le tue carte Ingrediente nella pila di scarti e pesca da 2 a 5 nuove carte Ingrediente.

**NOTA:** se il mazzo di pesca è vuoto, mescola la pila degli scarti per formarne uno nuovo.

Lo stregone successivo può iniziare il proprio turno.

# POTION HOUSE™



REGLAS



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## CONTENIDO

1 Varita mágica

4 Tapas de contenedor

5 Cartas de bolsa  
(cada una con 4 espacios  
para fichas de poción)

40 Cartas de ingredientes

40 Fichas de ingredientes

40 Fichas de poción  
(20 con un 2 en una cara  
y un 3 en la otra;  
20 con un 4 y un 5)



## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena uno stregone completa la sua carta Sacca; tuttavia i giocatori continuano i turni fino a che tutti gli stregoni ne hanno giocato lo stesso numero.

Per decretare il vincitore, ciascuno stregone somma i numeri indicati dai propri gettoni Pozione.

Lo stregone con il numero più alto è il vincitore e sarà il responsabile della Casa di Pozioni durante la vacanza di Nécrochu!

In caso di parità, vince il giocatore che ha ottenuto più punti con meno Pozioni, (avendo la stessa quantità di punti ma un numero inferiore di Pozioni).

Se il pareggio permane, gli stregoni condividono la vittoria.

In questo esempio, lo stregone 1 ha ottenuto 11 punti (5 + 3 + 3) e lo stregone 2 ha ottenuto 10 punti (2 + 2 + 4 + 2). Vince quindi lo stregone 1.



blue orange  
Hot Games Cool Planet

© 2022 Blue Orange Edition. Potion House e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition. Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.  
www.blueorangegames.eu

**H**oy es el gran día para los aprendices de la bruja Nécrochu. Por fin se ha ido de vacaciones y ha dejado su taller al cuidado del hechicero más brillante entre vosotros.

¡Empieza el juego!

Pero es difícil encontrar los ingredientes que necesitas entre tanto desorden.

Prepara tus recetas y tu varita mágica y registra todo el ático de arriba abajo.

No pierdas de vista lo que hacen tus oponentes y podrás preparar tus pociones lo más rápidamente posible.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Demostrar ser el mejor aprendiz de la bruja y ganar así la partida. Para ello deberás encontrar en el ático de su taller los ingredientes necesarios para preparar tus pociones y llenar con ellas tu bolsa de hechicero.

blue orange  
Hot Games Cool Planet



## PREPARACIÓN

- 1 Saca de la caja todas las cartas y fichas de ingredientes, las fichas de poción, las cartas de bolsa y la varita mágica. Coloca la caja en el centro de la mesa.
- 2 Coloca las fichas de poción al lado de la caja.
- 3 Mezcla todas las cartas de ingredientes y déjalas boca arriba formando una pila al lado de la caja.
- 4 Mezcla las fichas de ingredientes y coloca al azar 10 en cada contenedor.

Después tápalos con sus tapas correspondientes.

- 5 Da a cada hechicero una carta de bolsa. Las cartas de bolsa sobrantes no se usan y se devuelven a la caja.



- 6 La última persona que haya visto una película sobre magia será la primera en jugar y cogerá la varita mágica.

En su turno, cada jugador cogerá entre 2 y 5 cartas de ingredientes. Después de coger las cartas de ingredientes, las mira y las coloca delante de él boca abajo. Esos son los ingredientes que deberá encontrar para completar su poción.

Contra más ingredientes tenga su poción, más difícil será completarla, pero también ganará más puntos si lo consigue.

Importante: cada vez que cojas cartas de ingredientes, debes decir cuántas cartas vas a coger antes de coger la primera.

## ¡El juego puede empezar!



## CÓMO JUGAR

La partida se juega por turnos que van pasando en sentido horario. En tu turno, coge la varita mágica y escoge qué acción quieres realizar entre las dos siguientes:

Buscar en el ático 0 Preparar una poción

### 1 Buscar en el ático

Puedes buscar los ingredientes de tus cartas mirando en uno de los 4 contenedores del ático.

Para buscar, debes seguir siempre las 5 reglas de Nécrochu:

- En cada turno solo puedes mirar dentro de un contenedor. Para hacerlo, levanta su tapa.
- Puedes mirar las fichas de ingredientes del contenedor que hayas escogido tanto como quieras pero solo puedes moverlas utilizando un dedo y en ningún caso puedes sacarlas de él.
- Los otros hechiceros pueden mirar los ingredientes del contenedor que estás inspeccionando pero no pueden tocar las fichas de ingredientes.
- No puedes impedir a los otros hechiceros que vean los ingredientes del contenedor que estás inspeccionando.
- Al acabar de mirar los ingredientes, debes tapar de nuevo el contenedor.

NOTA: las fichas de ingredientes no deben sacarse de sus contenedores en ningún momento del juego.



### 2 Preparar una poción

Cuando creas que ya sabes dónde se encuentran todas las fichas de ingredientes de tus cartas, puedes intentar preparar tu poción siguiendo estos pasos:

- 1 Pon todas tus cartas de ingredientes boca arriba sobre la mesa.
- 2 Usando la varita mágica, indica en qué contenedor crees que se encuentra uno de los ingredientes de tus cartas.
- 3 Coloca la carta de ingrediente correspondiente al lado del contenedor donde crees que se encuentra almacenado.



Cuando hayas colocado todas tus cartas al lado de los contenedores correspondientes, destapa uno de los contenedores en los que colocaste alguna carta y comprueba si realmente contiene esos ingredientes.

Si el ingrediente se encuentra en él, descarta la carta, vuelve a tapar el contenedor y comprueba el siguiente.

Ten cuidado, si destapas un contenedor que no contiene el ingrediente indicado por la carta, deberás dejar de buscar y la preparación de tu poción habrá fallado.

**RECUERDA:** Las fichas de ingredientes no deben sacarse de los contenedores en ningún momento.

Si encuentras todos tus ingredientes en los contenedores correspondientes habrás conseguido preparar tu poción:

- Coge la ficha de poción con el número de ingredientes que has usado para prepararla y colócala en uno de los espacios vacíos de tu carta de bolsa
- Coloca las cartas de ingredientes que has usado en la pila de descarte boca arriba al lado de la pila de robo. Si los cuatro espacios de tu carta de bolsa no están llenos todavía, coge entre 2 y 5 nuevas cartas de ingredientes.

Si no encuentras un ingrediente, habrás fallado al intentar preparar tu poción. Coloca todas tus cartas de ingredientes en la pila de descarte y coge entre 2 y 5 nuevas cartas de ingrediente para intentar preparar una nueva poción.

**NOTA:** si la pila de robo se agota, baraja la pila de descarte y forma una nueva pila de robo.

Una vez realizada tu acción, el turno pasa al siguiente hechicero.

# Potion House™



SPELREGELS



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## SPELMATERIAAL

- 1 toverstaf
- 4 deksels van de opbergruimtes
- 5 buidelkaarten (elke kaart heeft 4 velden voor toverdrankfiches)
- 40 ingrediëntenkaarten
- 40 ingrediëntenfiches
- 40 toverdrankfiches (20 met een 2 en 3 zijde, en 20 met een 4 en 5 zijde)



## FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando un hechicero coloca su cuarta ficha de poción en su carta de bolsa. Entonces, se acaba la ronda para que todos jueguen el mismo número de turnos y se cuentan los puntos.

Para saber quién ha ganado, cada jugador suma los puntos de las fichas de poción que ha conseguido.

¡El hechicero o hechicera con más puntos gana el juego y será el encargado del taller de pociones durante las vacaciones de Nécrochu!

Si hay un empate, gana el hechicero que tenga el mismo número de puntos pero con menos pociones hechas.

Si se mantiene el empate, los hechiceros comparten la victoria.

En este caso, el primer hechicero ha conseguido 11 puntos (5+3+3) y el segundo 10 puntos (2+2+4+2). Así, el primer hechicero es el ganador.



blue orange  
Hot Games Cool Planet

© 2022 Blue Orange Edition, Potion House y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Het is de grote dag voor de leerlingen van de heks Nécrochu. Ze gaat op vakantie en laat haar huis achter in de goede handen van de meest briljante tovenaars onder jullie.

Het spel is begonnen!

Maar het is moeilijk om alle ingrediënten die je nodig hebt in deze puinhoop te vinden.

Gewapend met je recepten en je toverstaf moet je van boven naar beneden op zolder gaan rommelen.

Houd in de gaten wat je tegenstanders van plan zijn en maak zo snel mogelijk de beste toverdranken!

## DOEL VAN HET SPEL

Om de beste leerling te worden en het spel te winnen, moet je alle ingrediënten in haar werkplaats vinden om je toverdrankjes te maken en je tovenaarsbuidel te vullen.



20

blue orange  
Hot Games Cool Planet



## SPELVOORBEREIDING

- 1 Neem alle ingrediëntenkaarten en -fiches, de toverdrankfiches, buidelkaarten en toverstaf uit de doos. Plaats de doos in het midden van de tafel.
- 2 Plaats de toverdrankfiches naast de doos.
- 3 Schud alle ingrediëntenkaarten door elkaar en leg deze op een stapel met de afbeelding naar boven naast de doos.
- 4 Schud de ingrediëntenfiches door elkaar en plaats er willekeurig 10 in elke opslagruimte na het verwijderen van de deksels. Als je klaar bent, denk er dan aan om de deksels weer op elke opbergruimte te plaatsen.
- 5 Geef elke tovenaar een buidelkaart. De andere buidelkaarten worden niet gebruikt.



- 6 De speler die als laatste een film over tovenarij heeft gezien, is de startspeler. Die is de actieve tovenaar en neemt de toverstaf.

In beurten met de klok mee neemt elke tovenaar naar keuze 2-5 ingrediëntenkaarten.

Ze kijken wat er op de kaartjes staat en leggen deze gedekt voor zich neer. Ze hebben deze ingrediënten nodig om toverdrankjes te maken.

Hoe meer ingrediënten je nodig hebt om een toverdrankje te maken, hoe moeilijker het is om het te maken, maar ook hoe meer punten het waard is.

Belangrijk: telkens je 2-5 kaarten moet nemen, moet je zeggen hoeveel kaarten je gaat nemen voordat je begint met trekken

## Het spel kan beginnen!



## SPEELWIJZE

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, pak je de toverstaf en kies je uit de volgende twee opties:

Doorzoek de zolder **OF** Bereid een toverdrank

### 1 Doorzoek de zolder

Je gaat naar het hoogst mogelijke aantal ingrediënten zoeken dat overeenkomt met je kaarten door te kijken in een van de 4 opslagruimtes van de zolder.

Tijdens het zoeken moet je de 5 regels van Necrochu volgen:

- Je mag maar in één opslagruimte kijken door het deksel op te tillen.
- Je mag ingrediëntenfiches verplaatsen, maar je mag hiervoor maar één vinger gebruiken.
- De andere tovenaars kunnen de inhoud van de opslagruimte bekijken zodra je deze opent, maar ze mogen de ingrediëntenfiches niet aanraken.
- Je mag niet verhinderen dat andere tovenaars de ingrediënten zien.
- Je moet het deksel weer op de opbergruimte plaatsen als je klaar bent met zoeken.

**OPMERKING:** gedurende het hele spel mogen ingrediëntenfiches hun opslagruimte niet verlaten.



### 2 Bereid een toverdrank

Als je denkt te weten waar alle ingrediëntenfiches voor al je ingrediëntenkaarten liggen, mag je beginnen met het maken van je toverdrankje.

- 1 Draai al je ingrediëntenkaarten om zodat ze open liggen.
- 2 Geef met je toverstaf aan in welke opslagruimte volgens jou één van de ingrediënten op je kaarten zit.
- 3 Leg de bijpassende ingrediëntenkaart naast deze opslagruimte.



Herhaal stap 2 en 3 voor elk van de andere ingrediëntenkaarten voor je toverdrankje. Zodra je al je ingrediëntenkaarten naast hun corresponderende opslagruimtes hebt geplaatst, controleer je of je toverdrankje werkt.

Open voor elke opslagruimte waar je minimaal één ingrediëntenkaart naast hebt gelegd, de opslagruimte en controleer of de ingrediënten aanwezig zijn.

Als het ingrediënt dat je zocht inderdaad in de opslagruimte ligt die je aan het controleren was, sluit dan deze opslagruimte weer en ga naar het volgende ingrediënt.

Wees voorzichtig, als je fouten maakt, moet je stoppen met zoeken omdat het toverdrankje niet zal werken.

**LET OP:** ingrediëntenfiches mogen niet uit hun opslagruimte worden verwijderd.

Als alle ingrediënten zijn gevonden, heb je je toverdrankje met succes gemaakt:

- Neem het toverdrankfiche dat overeenkomt met het aantal ingrediënten dat is gebruikt om je toverdrankje te maken en plaats het op een van de lege velden op je buidelkaart.
- Leg de ingrediëntkaarten die je zojuist hebt gebruikt op een aflegstapel, met de afbeelding naar boven, naast de trekstapel. Als de 4 velden op je buidelkaart nog niet vol zijn, trek dan 2-5 nieuwe ingrediëntkaarten.

Als je een fout hebt gemaakt, zal je toverdrankje niet werken! Leg al je ingrediëntenkaarten op de aflegstapel en trek 2-5 nieuwe ingrediëntenkaarten.

**OPMERKING:** als de trekstapel leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken.

De volgende tovenaar begint dan een nieuwe beurt.

# Potion House™



ПРАВИЛА ИГРЫ



Frédéric Lamy  
Lisa Guisquier

## Компоненты игры

- 1 волшебная палочка
- 4 крышки от ящиков
- 5 карт-сумок (каждая карта содержит 4 кармашка для фишек зелья)
- 40 карт с ингредиентами
- 40 фишек с ингредиентами
- 40 фишек зелья (20: на обратной стороне «2»/ на лицевой стороне «3» и 20: на обратной стороне «4»/на лицевой «5»)



## ЕИНДЕ VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een tovenaar zijn buidelkaart heeft gevuld: spelers blijven echter aan de beurt totdat alle tovenaars hetzelfde aantal beurten hebben gehad.

Om de winnaar te bepalen, telt elke tovenaar de getallen op hun toverdrankfiches bij elkaar op.

De tovenaar met het hoogste totaal wint het spel en zal tijdens de vakantie van Nécrochu de leiding hebben over het Toverdrankenhuis!

Als er een gelijkspel is, dan wint de tovenaar die de meeste punten heeft gewonnen met het laagste aantal toverdrankjes (omdat ze hetzelfde aantal punten hebben maar met minder toverdranken).

Als het gelijkspel aanhoudt, delen de tovenaars de overwinning.

Hier scoorde tovenaar #1 11 punten (5 + 3 + 3) en tovenaar #2 scoorde 10 punten (2 + 2 + 4 + 2). Het is dus de tovenaar #1 die wint.



blue orange  
Hot Games Cool Planet

© 2022 Blue Orange Edition. Potion House en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition. Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.  
www.blueorangegames.eu

Сегодня большой день для учеников волшебницы Некрочу: она уезжает в отпуск и оставляет свой дом с зельями самому блестящему ученику среди вас.

Начинается конкурс!

Но как же трудно найти все ингредиенты в этих запасах. Возьми рецепты и волшебную палочку и отправляйся искать на чердак в ящиках.

Следи за тем, что делают твои соперники, чтобы создать лучшие зелья как можно быстрее!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы стать лучшим учеником волшебника и выиграть партию, тебе нужно найти в кладовой мастерской все ингредиенты, которые необходимы, чтобы приготовить зелье и наполнить свою сумку волшебника.

blue orange  
Hot Games Cool Planet



## РАСКЛАДКА

- 1** Возьми карты и фишки ингредиентов, фишки зелья, карты-сумки и волшебную палочку из коробки. Расположи коробку в центре стола.
- 2** Положи фишки зелья рядом с коробкой
- 3** Смешай все карты с ингредиентами и сложи их в колоду лицевой стороной вниз, положи колоду рядом с коробкой.
- 4** Хорошо перемешай фишки ингредиентов и положи 10 фишек в каждый ящик в случайном порядке, сняв с них крышки. Когда ты закончишь, обязательно закрой ящики крышками.
- 5** Раздай каждому волшебнику по одной карте-сумке. Оставшиеся карты-сумки не используются в игре.



- 6** Если ты последний, кто смотрел какой-нибудь фильм про волшебников, ты будешь первым игроком, и тебя будут называть активным волшебником, ты также берёшь волшебную палочку.

По часовой стрелке каждый волшебник берёт на выбор от 2-х до 5-ти карт с ингредиентами, изучает их и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз.

Эти ингредиенты нужны для приготовления зелий: чем больше ингредиентов содержится в зелье, тем сложнее его создать, но тем больше очков оно принесёт.

Важно: перед тем, как ты возьмёшь 2–5 карт ингредиентов, ты должен сказать, сколько карт ты хочешь взять до того, как ты возьмёшь первую карту

Теперь можно начинать партию!



## ХОД ИГРЫ

Далее игра ведётся по часовой стрелке. Когда наступит твоя очередь играть, возьми волшебную палочку и выбери одно из следующих действий:

Искать в мастерской **ИЛИ** Приготовить зелье

### 1 Искать в мастерской

Ты сможешь попробовать найти наибольшее возможное количество ингредиентов согласно твоим картам, поискав в одном из четырех ящиках мастерской.

В процессе поисков ты должен соблюдать 5 законов Некрочу:

- Ты можешь увидеть содержимое только одного ящика по твоему выбору, открыв крышку.
- Ты можешь перемещать фишки ингредиентов только одним пальцем.
- Другие волшебники могут смотреть на содержимое ящика после того, как ты откроешь крышку, но им нельзя ничего делать с фишками ингредиентов.
- Ты не можешь помешать другим волшебникам увидеть ингредиенты.
- Ты должен закрыть крышкой ящик, как только ты решишь, что твой поиск окончен.

**Примечание:** фишки с ингредиентами не должны покидать свои ящики на протяжении всей партии



### 2 Приготовить зелье

Ты считаешь, что тебе известно расположение всех фишек с ингредиентами согласно всем картам ингредиентов, и ты решаешь создать зелье.

- 1** Переверни все карты с ингредиентами и положи их лицевой стороной вверх.
- 2** Затем с помощью волшебной палочки ты должен показать на ящик, в котором, по-твоему, находится один из ингредиентов с твоих карт.
- 3** И наконец, положи карту этого ингредиента рядом с этим ящиком.



Соверши действия 2 и 3 для всех других карт ингредиентов твоего зелья.  
Как только все карты ингредиентов будут разложены, ты можешь проверить, получилось ли твое зелье.

Снимай крышку с каждого ящика, чтобы посмотреть, находится ли там твой ингредиент.

Если искомый ингредиент действительно находится в этом ящике, закрой его и переходи к другому. Внимание: при допущении малейшей ошибки фаза проверки останавливается — зелье не получилось.

Напоминание: фишки с ингредиентами не должны покидать свои ящики.

Если все ингредиенты найдены правильно, значит, тебе удалось приготовить зелье:  
• возьми фишку зелья, на лицевой стороне которого указано количество используемых

ингредиентов для активации зелья и положи его в один из пустых кармашков твоей карты-сумки.

• Затем положи карты ингредиентов, которые ты только что использовал лицевой стороной вверх рядом с колодой.

• Если все 4 кармашка твоей карты-сумки еще не заполнены, возьми еще 2-5 новых карт ингредиентов.

Если ты ошибся, зелье не получилось! Положи тогда все карты ингредиентов вместе с использованными картами и выбери новые 2-5 карт ингредиентов.

Примечание: если колода закончилась, нужно перемешать использованные карты и сложить из них новую колоду.

Следующий волшебник может начинать новый раунд игры.



## КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, как только один из волшебников наполнит карту-сумку. Тем не менее, нужно закончить текущий раунд, чтобы все волшебники сыграли одинаковое количество раундов.

Чтобы выявить победителя, каждый волшебник складывает очки своих фишек зелья. Тот, у кого больше всего очков, является победителем и становится дежурным по дому с зельями на время отпуска!

В случае ничьи, побеждает тот, у кого получилось меньшее количество зелий (так как он набрал то же количество очков с меньшим количеством зелий).

Если остается ничья, то эти игроки делят победу.

Здесь волшебник №1 получил 11 очков (5+3+3), а волшебник №2 получил 10 очков (2+2+4+2). Поэтому выигрывает волшебник №1.



28



© 2022 Blue Orange Edition. Potion House и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)