

POTION EXPLOSION

LE CINQUIÈME INGRÉDIENT

EXTENSION

* NOUVELLES RÈGLES *

(Explanatio novae componentibus)

En plus des **nouvelles tuiles Potion** utilisables avec celles du jeu de base (cf. page 4), cette **extension** propose de nouvelles règles : les **pions Réprimande** et les **pions Récompense** (cf. page 2) qui permettent d'accumuler des points de bonus ou de pénalité ; le **plateau Chaudron Fantomatique** et les **billes joker** (cf. page 2) qui vous permettent de modifier la composition des Ingrédients du Distributeur, pour déclencher des réactions en chaîne plus importantes et terminer plus de potions ; et, enfin, les **tuiles Professeur** (cf. pages 3 et 4) qui apportent quelques modifications aux règles du jeu de base en y ajoutant des alternatives.



7 tuiles Professeur



32 tuiles Potion de 4 types
(les Potions d'un même type partagent la même icône de puissance)

Chers élèves,

Je suis heureux de vous accueillir à la toute première master class de notre cursus !

Et pour cela, les plus éminents Maîtres Es Mélange du monde ont rejoint notre groupe d'enseignants. Certains vous paraîtront un peu bougons de prime abord, mais je suis sûr que vous ne vous laisserez pas décourager par leurs remontrances... Vous finirez par vous faire à leurs méthodes. Vous apprendrez aussi à concocter de nouvelles potions et à manipuler un nouveau type d'ingrédient : l'ectoplasme de fantôme.

Bonne chance !



1 plateau
Chaudron Fantomatique



15 pions
Récompense



15 pions
Réprimande



12 billes
Ingrédient joker

* RÉPRIMANDES ET RÉCOMPENSES *

(*Even pluribus cartonis tokenorum*)

Le Chaudron Fantomatique (cf. ci-dessous), certaines tuiles Professeur (cf. pages 3 et 4) et certaines tuiles Potion (cf. page 4) permettent de recevoir des pions Réprimande ou Récompense. Placez-les près des pions Coup de Pouce lors de la mise en place.

Chaque **pion Récompense** que vous avez à la fin de la partie vaut **1 point**. Mais pour chaque **pion Réprimande** que vous avez à la fin de la partie, vous **perdez 1 point**.

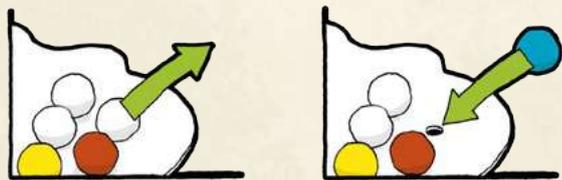
Note : si vous tombez à court de pions, vous pouvez vous servir de pièces ou de perles pour les remplacer.

* LE CHAUDRON FANTOMATIQUE *

(*Qui allare vos appellibus ?*)

Certaines tuiles Professeur et Potion vous enjoignent d'utiliser le **Chaudron Fantomatique**. Si vous utilisez au moins l'une d'elles, posez le Chaudron Fantomatique **devant le distributeur** au début de la partie, afin qu'il soit visible et accessible à tous les joueurs, et placez toutes les billes Ingrédient joker sur les trous du plateau Chaudron Fantomatique.

Chaque fois qu'une Potion ou un Professeur vous demande **d'échanger** une bille, vous devez prendre 1 bille joker du **Chaudron Fantomatique** (si disponible) et la **remplacer** par celle que vous échangez (cf. illustration ci-dessous). S'il n'y a plus de billes joker, vous pouvez prendre n'importe quelle bille du Chaudron Fantomatique à la place.



Chaque fois que vous échangez une bille, vous **recevez 1 pion Récompense** (cf. « Réprimandes et récompenses », ci-dessus).

* LE CINQUIÈME INGRÉDIENT *

(*Plus coloribus, major explosionibus*)

Cette extension propose un nouveau type d'Ingrédient : l'Éc-toplasme de Fantôme, une bille Ingrédient joker de couleur blanche. Cette substance spectrale a la capacité très particulière d'absorber l'essence des autres types d'Ingrédients avec lesquels elle entre en contact. Comme leur nom l'indique, ce sont des jokers. À tout moment de la partie, considérez-les comme si elles étaient de la couleur de votre choix. Ce qui veut aussi dire que lorsque vous avez des billes joker dans votre main, vous pouvez les placer sur n'importe quels trous de vos tuiles Potion, quelle que soit leur couleur. Quand une Potion est terminée, l'Éc-toplasme de Fantôme est défaussé dans le Distributeur, comme tout Ingrédient normal.

Exemple : Dadajef doit collecter 3 billes jaunes et 3 billes bleues pour terminer sa Potion. Il choisit la colonne illustrée ci-contre et prend la bille noire.

Une bille bleue et une bille joker se percutent.

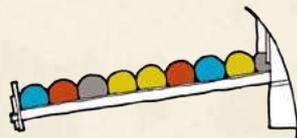
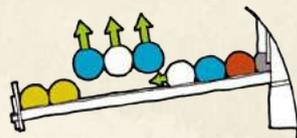
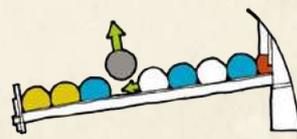
En considérant que cette bille joker est bleue, il déclenche une Explosion.

Dadajef pourrait aussi considérer que la seconde bille joker est bleue, et prendre 2 autres billes avec la même Explosion (1 joker, 1 bleue), mais il n'a pas besoin d'autres billes bleues.

En revanche, il a toujours besoin de 3 billes jaunes. Il décide donc de laisser la seconde bille joker sur la glissière et de passer à la phase suivante de la réaction en chaîne.

Quand la deuxième bille joker et la bille jaune se percutent, il considère que la première est de la couleur de la seconde, ce qui déclenche une nouvelle Explosion qui lui rapporte 3 billes.

Ensuite, une bille bleue tombe au bas de la glissière, et la réaction en chaîne s'arrête. Dadajef a maintenant 1 bille noire, 2 billes jaunes, 2 billes bleues et 2 billes joker (qui peuvent remplacer les couleurs de son choix). En considérant 1 bille joker comme bleue et l'autre comme jaune, il peut terminer ses Potions.



* TUILES PROFESSEUR *

(Coscunum unus proprius reglibus)

Au début de la partie, vous pouvez – au hasard ou non – prendre **1 des tuiles Professeurs**. Posez-la devant le Distributeur, afin que tous les joueurs puissent la voir.

Chaque Professeur ayant son idée sur la « meilleure » façon de préparer des potions, il leur arrive de **modifier très légèrement les règles** selon leur bon vouloir.

L'effet d'une tuile Professeur dure **jusqu'à la fin de la partie**. Toutefois, certaines **affectent tout de suite le jeu**, tandis que d'autres ne sont **déclenchées qu'à certaines conditions**.

Nous vous invitons chaudement à ne jouer qu'avec **1 tuile Professeur**, du moins pour vos premières parties. Lorsque vous vous sentirez à l'aise avec elles, vous pourrez jouer avec **2 tuiles Professeur en même temps** et appliquer tous leurs effets. Vous vivrez alors une expérience **plus difficile, mais différente et amusante !**

ALBEDUS HUMBLESORE



Vous pouvez défausser 2 billes Ingrédié de même couleur de votre main pour défausser 1 de vos pions Coup de Pouce.

Je me sens d'humeur particulièrement magnanime aujourd'hui, chers élèves ! Mais j'ose espérer que vous n'allez pas profiter de votre vieux directeur, n'est-ce pas ?

GIDEON PRISSYMAN



Si au moins une de vos billes Ingrédié touche la table à votre tour, vous recevez 1 pion Réprimande.

Ne faites pas l'erreur d'en verser ne serait-ce qu'une seule goutte sur mes paillasses immaculées, les enfants. Les détergents anti-magie sont extrêmement coûteux, vous savez !

ANTIQUA THRIFTYMIND

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Si votre Réserve d'Ingrédié est pleine à la fin de votre tour, vous pouvez échanger 1 de ces Ingrédié avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

Écoutez mes bons conseils, mes chers élèves : mettez toujours quelque chose de côté pour les jours pluvieux. Un jour, vous me remercerez.

OVERWHILMA EXPLOSIWA

(utilise le Chaudron Fantomatique)



Si vous collectez au moins 8 billes Ingrédié lors de votre collecte normale, vous pouvez échanger 1 de ces Ingrédié avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

On n'a jamais assez d'ingrédients, mes petits choux. Plus on en a, mieux c'est ! N'ayez pas peur du bruit. Ka-boum ! Bam ! Boum !

GRAVITHA TIDYGALL



Quand vous placez des Ingrédié sur vos tuiles Potion, vous devez commencer par le niveau du bas et poursuivre en remontant. Lorsque vous placez pour la première fois une bille sur un niveau supérieur d'une Potion alors qu'il reste au moins 1 trou inoccupé sur les niveaux inférieurs, placez un pion Réprimande sur cette tuile Potion. Mais vous ne serez puni qu'une fois ; il ne peut y avoir qu'un pion Réprimande sur chaque tuile Potion. Une fois cette Potion terminée, ajoutez le pion Réprimande à votre réserve de pions.

Il serait scientifiquement, magiquement et éthiquement inapproprié de verser les Ingrédié dans le mauvais ordre. Grossier, dirais-je. Sans compter que cela m'agacerait à l'extrême.

SHI ZAN SHUIMO



Chaque fois que vous prenez un pion Coup de Pouce, vous pouvez choisir de prendre 1 bille tout à fait normalement, OU d'activer l'effet d'une Potion que vous avez déjà utilisée.

Étudiez le passé pour modeler l'avenir.

ANXIOGENOUS O'CLOCKITT



Vous avez 90 secondes pour jouer votre tour. Si vous ne réussissez pas à finir votre tour dans le délai imparti, vous recevez 1 pion Réprimande, puis lancez un nouveau compte à rebours. Vous recevez 1 pion Réprimande chaque fois que vous êtes à court de temps.

Note : à vous de fournir le minuteur. Si vous souhaitez accroître la difficulté, limitez les tours à 60, voire 45 secondes !

Allez, allez, allez ! On ne perd pas de temps ! Ramassez ! Versez ! Mélangez ! Buvez ! Ramassez ! Versez ! Mél... Comment ? Pas le temps de répondre aux questions, et vous nettoierez vos paillasses plus tard. On se dépêche !

* NOUVELLES POTIONS *

(*Evidens addendum*)

Durant l'étape 3 de la mise en place de la partie (cf. page 6 des règles du jeu de base), quand vous choisissez les 6 types de Potions avec lesquels vous allez jouer, vous pouvez librement mélanger les 8 du jeu de base aux 4 de cette extension, au hasard ou non. Puis remettez les types de Potions inutilisés dans leurs boîtes respectives, et reprenez la procédure de mise en place habituelle.

* CRÉDITS *

(*Meritum laboribus*)

Auteurs : Lorenzo Silva, Andrea Crespi et Stefano Castelli

Iconographie : Giulia Ghigini

Conception graphique : Heiko Günther

Direction artistique : Lorenzo Silva

Responsable de production : Alessandro Prà

Chefs de projet : Federico Spada, Lorenzo Silva

Version française

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture et responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

INFUSION DE PLUME ÉVAPORÉE



Prenez au moins 2 Ingrédients adjacents de même couleur situés sur la même rangée (et **non** la même glissière) du Distributeur. Vous ne pouvez prendre que 1 Ingrédient de chaque glissière. Aucune Explosion n'est déclenchée.

Aussi vif que le magicien, aussi léger que l'aigle.



VERNIS DU CAMÉLÉON



Choisissez une couleur. Tous les Ingrédients de cette couleur de votre main considérés comme des Ingrédients d'une autre couleur de votre choix (vous ne pouvez pas choisir la couleur « joker »).

D'aucuns appellent cela de la triche. Je préfère parler de créativité.



CONCOCTION FANTOMATIQUE

(Utilise le Chaudron Fantomatique)



Échangez un Ingrédient de votre main avec 1 de ceux du Fantomatique.

Moins de couleur, plus de puissance !



GOUTTE DE SUEUR DE POLTERGEIST

(Utilise le Chaudron Fantomatique)



Volez 1 Ingrédient dans la réserve de 1 adversaire, puis échangez-le avec 1 de ceux du Chaudron Fantomatique.

Un liquide nauséabond pour une rapine qui l'est plus encore.

