

Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

POTION EXPLOSION



SPELREGELS

☼ OVERZICHT VAN DE INGREDIËNTEN ☼ (*Legendio ingredientus*)



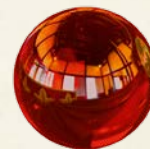
EENHOORNTRANEN

Eenhoorntranen zijn de puurste vloeistof in de wereld van de magie. Je hebt maar een paar druppels nodig om de krachtige magische effecten vrij te maken.

Het verzamelen van eenhoorntranen is heel eenvoudig. Eenhoorns zijn altijd depressief. Zoek er één, maak grappen over zijn hoorn en bereid je voor op de douche. Zorg voor een groot vat.



DRAKENROOK



De giftige gassen die door deze verschrikkelijke reptielen worden uitgeademd, worden vaak gebruikt vanwege hun enorme magische krachten. Zorg ervoor dat je de gassen nooit inademt!

Probeer het zelf! Om de rook van een draak te pakken te krijgen, moet je zijn neus kietelen totdat hij echt heel boos wordt. Vang de rook met een fles op. Ren daarna voor je leven.



MOERASNOT

Deze extreem stroperige substantie wordt vaak gebruikt om te vluchtige stoffen te verdikken. Gebruik altijd een masker als je ermee werkt.

Moerasogers zijn vaak verkouden. Ga naar een moeras. Neem een grote doos papieren zakdoeken mee. Volg het niezen. Niet geschikt voor mensen met een zwakke maag.



FEEËNROOS



Een zeer krachtig ingrediënt. Wordt ook wel gebruikt door ondeugende kinderen die weigeren volwassen te worden, andere kinderen ontvoeren en hen laten verdwalen.

Vang een fee en kam haar lokken met een kleine kam. Vermijd gelukkige gedachten om te voorkomen dat je een gat in de lucht springt.

POTION EXPLOSION

Een spel over toverdranken en knikkerbotsingen

SPELREGELS (*Spellus vertellus*)

Beste studenten,

Het is weer zover.

Jullie laatste jaar op de Horribilorum-toveracademie voor slimme heksen en tovenaars zit er bijna op. Het is tijd voor de eindexamens van de cursus toverdranken brouwen! De spelregels zijn nog altijd dezelfde: neem ingrediënten uit de mixer en stel je toverdranken samen. Onthoud dat de ontploffingen die je veroorzaakt nuttig kunnen zijn! Verder is het toepassen van je toverdranken niet alleen toegestaan, maar het wordt ook aangemoedigd! Gebruik ze verstandig om aan te tonen dat je het waard bent om bijna een heks of tovenaars te worden genoemd.

Het examen is ten einde als er voldoende prestatiefiches zijn uitgereikt. De speler die de moeilijkste (en meest waardevolle) toverdranken heeft gebrouwen, wint de titel "Student van het Jaar!"

Veel succes!

SPEELMATERIAAL

1 mixer
(uit meerdere delen
samengesteld)

88 knikkers (ingrediënten)
(20 knikkers per kleur,
+ 2 reserveknikkers per kleur)

De spelregels



15 prestatiefiches



64 toverdranken in 8 soorten
(gelijksoortige toverdranken
dragen hetzelfde krachtsymbool)



4 spelertableaus



21 hulpfiches



1 startspelerfiche

Albertus Temperamentus
Schoolhoofd van de Horribilorum-toveracademie
voor slimme heksen en tovenaars

* KORT SPELOVERZICHT *

(Spellis snellius)

Om **toverdranken** te kunnen brouwen, neemt een speler in zijn beurt **1 ingrediënt** uit de **mixer**, waarbij hij probeert knikkers van dezelfde kleur op elkaar te laten **botsen zodat ze ontploffen** (waardoor hij die ook mag nemen!). Hoe **groter de explosies**, hoe **sneller hij toverdranken kan brouwen!**

Voor elk toverdrankrecept zijn **4 tot 7 ingrediënten** nodig. Deze worden door uitsparingen in de toverdranktegels voorgesteld. Doe knikkers in de uitsparingen van de corresponderende kleur. Is een toverdrank volledig met knikkers gevuld, dan is deze af.

Elke toverdrank is **punten waard**, afhankelijk van het **aantal ingrediënten** dat ervoor nodig is en de **kracht** van de magische toverdrank.

Heeft een speler **3 toverdranken met dezelfde kracht** of **5 toverdranken met verschillende krachten** gebrouwen, dan ontvangt hij een **prestatiefiche**, dat **4 punten** waard is.

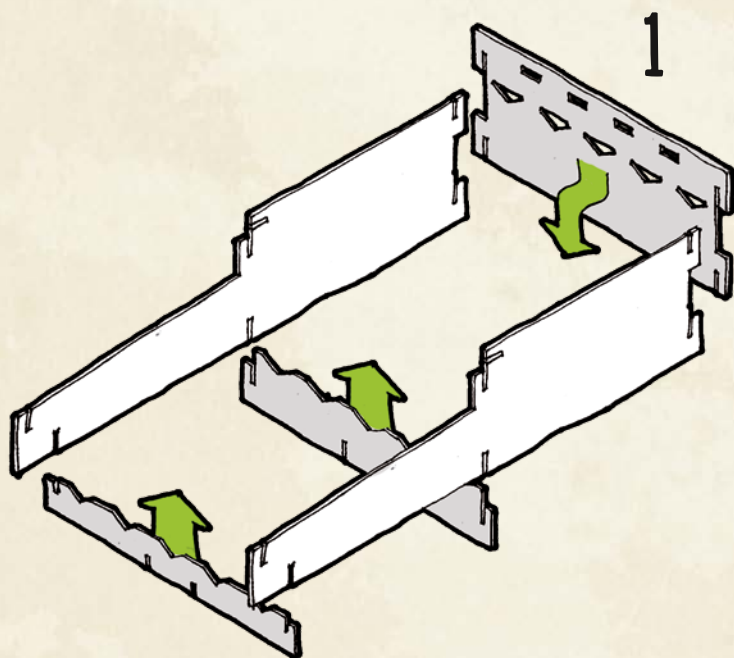
Is een bepaald aantal prestatiefiches toegekend, dan is het einde van het spel nabij.

De speler met de meeste punten wint het spel.

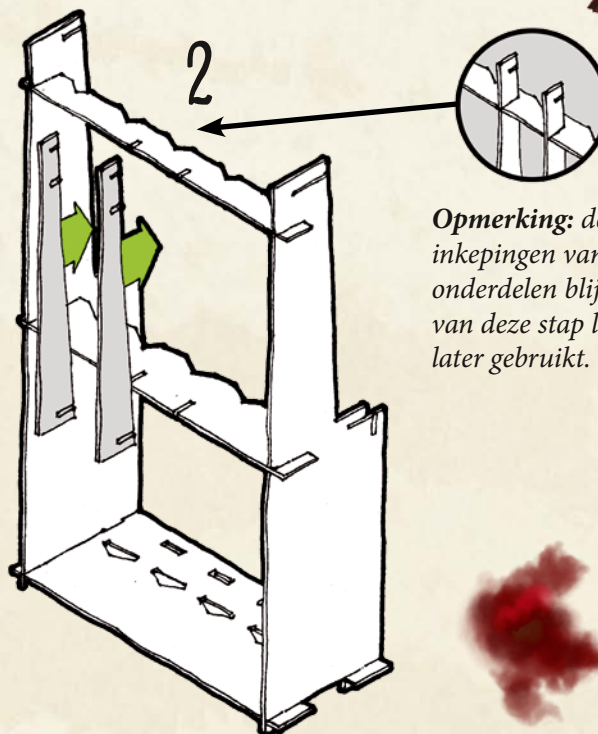
* EEN EENMALIGE DOE-HET-ZELF-ERVARING *

(Assemblatio mixerio individualis)

Druk de bestanddelen van de mixer voorzichtig uit de stanstableaus. Zet daarna de mixer in elkaar, zoals hieronder aangegeven.



Deze fijn afgestelde procedure is het resultaat van eeuwenoud vakmanschap en nauwkeurige planning van mijn voorgangers... en jullie eigen professor! Ik klop mezelf bescheiden op de schouders voor deze boogvormige knikkerpoorten. Zijn ze niet prachtig?

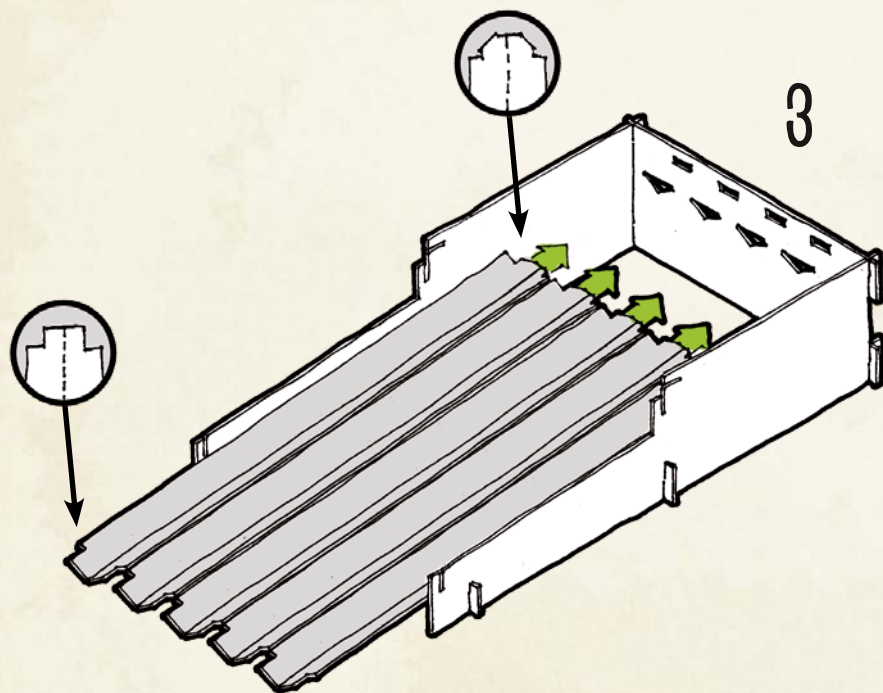


Opmerking: de voorste 2 inkepingen van de afgebeelde onderdelen blijven aan het einde van deze stap leeg. Ze worden later gebruikt.



De mixer past na het in elkaar zetten in zijn geheel in de doos. Je hoeft hem dus niet meer uit elkaar te halen. Is dat niet comfortabel? Graag gedaan!

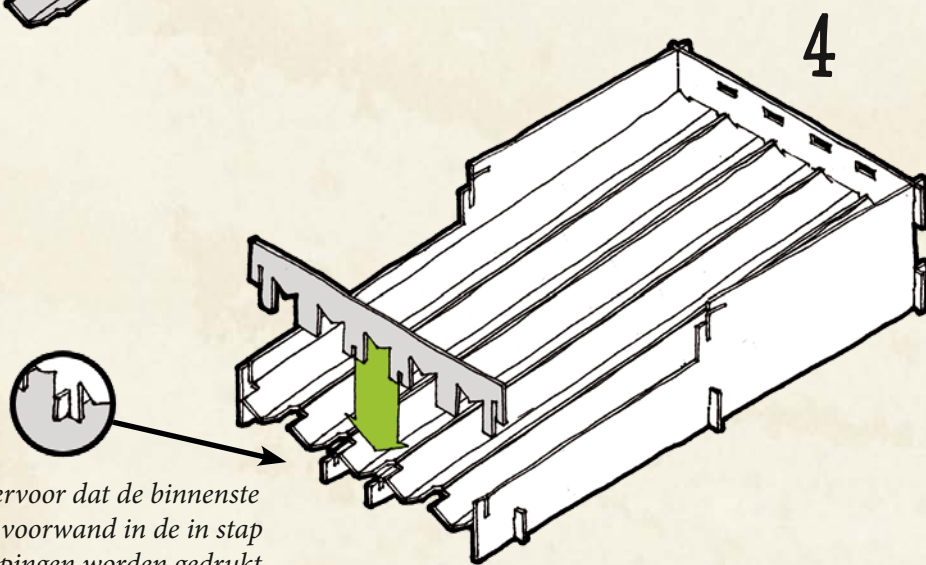




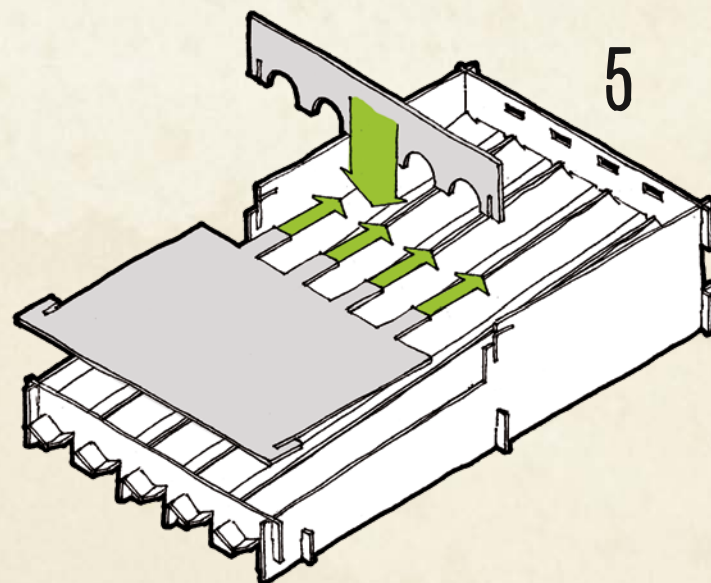
Ik had willen opmerken dat de onderkant van de knikkerbaan zwart is en de bovenkant een houtpatroon heeft, maar dat zou een belediging voor je intelligentie zijn, toch?



Opmerking: vouw de onderdelen van de knikkerbaan goed om te voorkomen dat de knikers tijdens het spel uit de banen rollen. Geef ze de correcte hoek en bevestig ze aan de achterwand.



Opmerking: zorg ervoor dat de binnenste uitsteeksels van de voorwand in de in stap 2 vrijgebleven inkepingen worden gedrukt.



Dit zou opnieuw beledigend kunnen overkomen, maar ik zeg het toch: je moet het dak bevestigen voordat je de gewelfde muur erin zet, maar dat had je vast zelf al bedacht.

* VOORBEREIDING *

(Preparatio spellis)

1. Iedere speler ontvangt een **spelertableau** en legt het voor zich neer, waarbij hij erboven en eronder ruimte laat.
2. De speler die als laatste een drankje heeft ingeschonken wordt startspeler en krijgt het **startspelerfiche**. Dit fiche dient uitsluitend ter herinnering. Tijdens het spel verandert de startspeler niet. Er wordt met de klok mee gespeeld.
3. Neem alle **toverdranken** en verwijder 2 van de 8 verschillende **soorten** toverdranken uit het spel. De spelers kunnen afspreken of ze dat willekeurig doen of er bewust 2 kiezen.

Ik raad aan om in de eerste spellen de toverdranken "Ongeëvenaard plakkerige balsem" en "Gefilterd lava-extract" te verwijderen.

Alleen de meest getalenteerde toverdrankenbrouwers hebben de benodigde expertise om deze dranken te kunnen brouwen.



4. Neem de **starttoverdranken** (gemarkeerd met dit symbool ★) uit de 6 overgebleven soorten toverdranken, schud deze en trek er 2 per speler. Leg de getrokken toverdranken open op tafel met de receptkant (kant met het grijze lintje) naar boven. Te beginnen met de startspeler en daarna **met de klok mee** kiest iedere speler 1 starttoverdrank. Nadat alle spelers een toverdrank hebben gekozen, neemt iedere speler een tweede, te beginnen met de laatste speler en daarna **tegen de klok in**.
5. Iedere speler legt zijn 2 starttoverdranken (met de receptkant naar boven) op de 2 gasbranders van zijn spelertableau. Op deze **brouwlocatie** worden zijn toverdranken **gebrouwen**.
6. Schud nu alle overgebleven toverdranken en verdeel deze in 5 stapels (met de receptkant naar boven).
7. Doe alle **knikkers (ingrediënten)** in de "tank" van de **mixer** en zorg ervoor dat ze naar beneden rollen en de 5 banen volledig vullen (zie ook blz. 9: *De mixer hervullen*).
8. Leg alle **hulp- en prestatiefiches** naast de mixer. Vorm een stapel prestatiefiches (zie blz. 10: *Einde van het spel*), waarbij het aantal fiches erin van het aantal spelers afhangt (zie onderstaande tabel):

Aantal spelers	Stapel
2	4 prestatiefiches
3	5 prestatiefiches
4	6 prestatiefiches

☀ SPELVERLOOP ☀

(Rondo uitleggius)



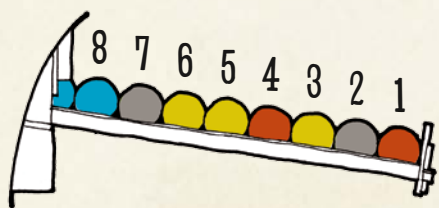
Hoi, ik ben de professor. Ik praat veel.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit. Een speler die aan de beurt is **moet 1 ingrediënt (knikker) naar keuze uit de mixer nemen**. Dit kan **1 of meer explosies** veroorzaken. Daarnaast **mag** de speler op elk moment tijdens zijn beurt 1 of meer van zijn voltooide toverdranken **drinken EN/OF om hulp van de professor vragen**.

INGREDIËNT NEMEN

(Ingredientorum pakkus)

Een speler die een ingrediënt neemt, mag vrij kiezen uit alle zichtbare knikkers in de mixer, met uitzondering van de 9^e knikker van elke baan (zie afbeelding links).



EEN EXPLOSIE VEROORZAKEN

(Botsio boom boom)

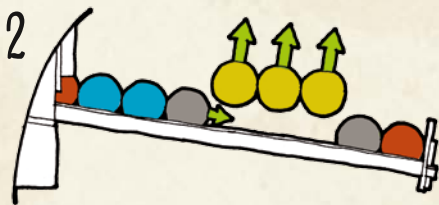
Heeft een speler een ingrediënt genomen, dan rollen de knikkers erboven naar beneden om het gat te dichtten. Dit is het moment waarop **explosies** kunnen ontstaan.

Botsen 2 knikkers van dezelfde kleur op elkaar, dan ontploffen alle knikkers van die kleur die met de ontplofte knikkers in verbinding staan. In dat geval mag de speler **alle ontplofte knikkers** uit de mixer nemen.

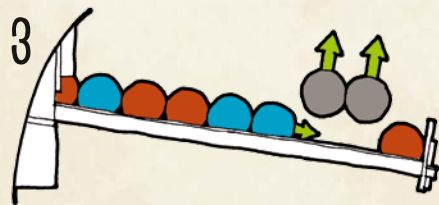
De speler neemt een rode knikker en veroorzaakt een kettingreactie.



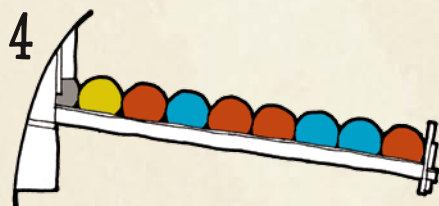
De 3 gele knikkers botsen (en ontploffen). De speler neemt ze allemaal.



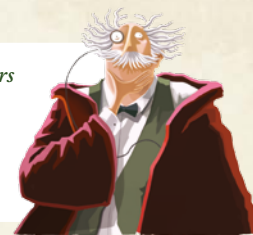
Nu botsen de 2 grijze knikkers op elkaar. De speler mag deze ook nemen.



Nu botsen er geen knikkers van dezelfde kleur op elkaar. De kettingreactie stopt.



Niet alle studenten hebben dit direct door: liggen er 3 of meer knikkers van dezelfde kleur naast elkaar in een baan en neem je de knikker in het midden, dan veroorzaak je een explosie met de andere van die kleur! Best een goede zet, toch?



Botsen er na het nemen van de ontplofte knikkers weer 2 knikkers van dezelfde kleur op elkaar, dan ontstaat er weer een explosie, waarbij de speler de ontplofte knikkers mag nemen, enzovoort (zie links een voorbeeld van z'n kettingreactie).

Merk op dat de 2 blauwe knikkers in afbeelding 4 weliswaar bij een botsing zijn betrokken, maar niet ontploffen. Een explosie ontstaat uitsluitend als 2 knikkers van dezelfde kleur op elkaar botsen. Het kan zelfs voorkomen dat na een langdurige kettingreactie 1 of meer banen leeg raken. Dat is geen probleem.



MET EEN BEETJE HULP VAN DE PROFESSOR

(Professorum helpus capiendum est)

Op elk moment tijdens zijn beurt mag een speler vóór of na het pakken van zijn standaard knikker om **hulp van de professor vragen**. Als hij dat doet, neemt hij **1 hulpfiche** en **1 knikker naar keuze** uit de mixer. Dit mag hij per beurt niet meer dan één keer doen.

Pakt een speler een knikker uit de mixer met behulp van de professor, dan kan hij **geen explosies** veroorzaken, zelfs als er 2 knikkers van dezelfde kleur op elkaar botsen.

Voor elk hulpfiche dat een speler heeft, **verliest** hij aan het einde van het spel **2 punten**.

INGREDIËNTEN GEBRUIKEN

(Benuttio knikkerus ad victorium)

Na het nemen van zijn ingrediënten (**standaard knikker en explosies, hulp van de professor en/of het drinken van een toverdrank** (zie blz. 9: *Een toverdrank drinken*)) heeft een speler een aantal knikkers in zijn hand. Hij kan deze op de volgende manieren gebruiken:

* Hij **moet** eerst zoveel mogelijk uitsparingen in zijn toverdranktegels met knikkers van dezelfde kleur vullen (gele knikker in een gele uitsparing, enzovoort). Een ingrediënt dat op een toverdranktegel ligt, **kan niet worden verplaatst** totdat de toverdrank is voltooid.

* Heeft de speler daarna knikkers over, dan **moet** hij deze in zijn kleine flesje op zijn speltableau doen. Dit noemen we zijn **ingrediëntenvoorraad**. Een speler mag tijdens zijn beurt onbeperkt knikkers van zijn ingrediëntenvoorraad naar zijn hand en andersom verplaatsen.

De ingrediëntenvoorraad kan **nooit meer dan 3 knikkers bevatten**. Een speler mag knikkers in zijn hand houden **tot het einde van zijn beurt** (zie blz. 9: *Einde van een beurt*).



Het spreekt vanzelf dat je na het beëindigen van je beurt geen knikkers uit je ingrediëntenvoorraad mag verplaatsen totdat je opnieuw aan de beurt bent.

EEN TOVERDRANK VOLTOOIEN

(Completus drankibus)

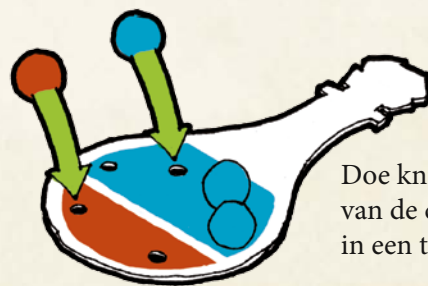
Als alle uitsparingen van een toverdrank met knikkers zijn gevuld, is deze **voltooid**. De speler doet alle knikkers van deze toverdrank terug in de mixer (zie blz. 9: *De mixer hervullen*) en draait de toverdranktegel naar de andere (voltooid) kant. Hij legt de toverdrank onder zijn speltableau. Dit is zijn **toverdrankgebied**.

Een toverdrank is aan het einde van het spel **zoveel punten waard** als erop is aangegeven en kan worden gedronken om een eenmalige, speciale eigenschap te activeren (zie blz. 9: *Een toverdrank drinken*).



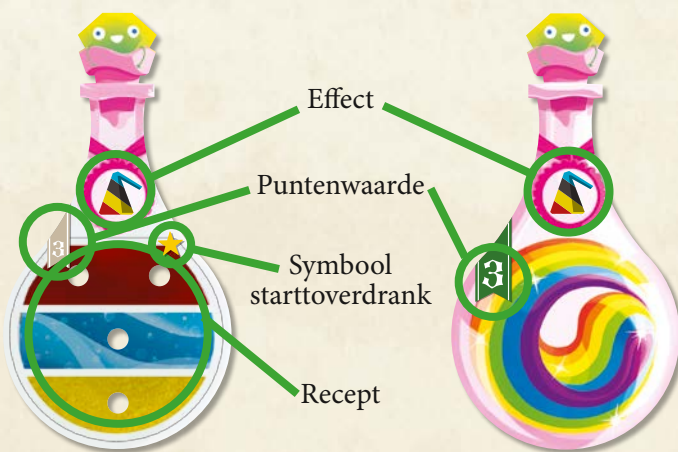
Hulpfiche

Het is vaak beter om vóór het pakken van je eerste knikker om mijn hulp te vragen. Als je daar handig gebruik van maakt, kun je de perfecte voorwaarden creëren voor het veroorzaken van enorme kettingreacties!



Doe knikkers in de uitsparingen van de corresponderende kleur in een toverdrank.

Voorbeeld: Pien heeft 7 knikkers in haar hand: 4 rode en 3 zwarte. Ze heeft 2 blauwe knikkers in haar ingrediëntenvoorraad (uit een vorige beurt). Ze legt 4 rode knikkers uit haar hand en 1 blauwe uit haar ingrediëntenvoorraad op haar toverdranktegels. Ze wil alle zwarte knikkers houden, dus ze neemt de blauwe in haar hand en doet de 3 zwarte knikkers in haar ingrediëntenvoorraad. Ze beëindigt haar beurt en gooit de blauwe knikker terug in de mixer.



De voorkant (of receptkant) van een toverdrank

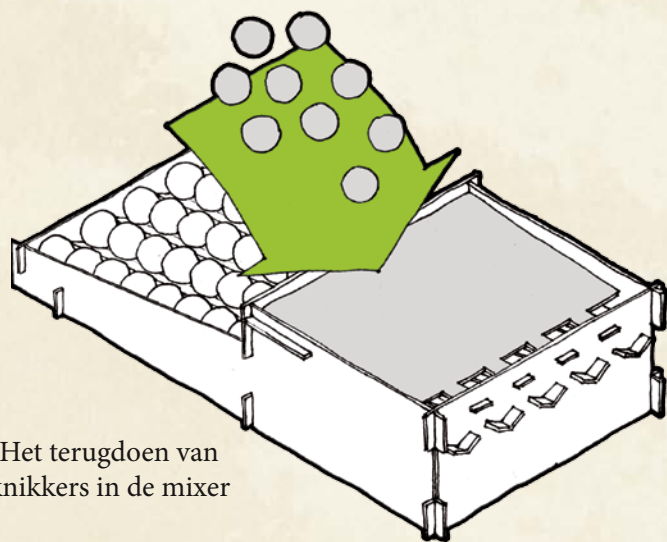
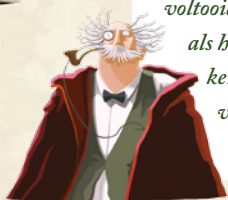
De achterkant (of voltooid kant) van dezelfde toverdrank

Een voltooide
toverdrank



Dezelfde
toverdrank,
nadat deze is
gedronken

Je mag een toverdrank ook drinken meteen nadat je deze hebt voltooid. Het toverdrankexamen probeert jouw praktische talent als heks of tovenaars aan te tonen, niet alleen je theoretische kennis van toverdranken. Het is een belangrijke vaardigheid om handig van je werk gebruik te maken en in je voordeel te benutten!



Het terugdoen van
knikkers in de mixer

Je hebt altijd 2 toverdranktegels op de brouwlocatie van je spelertableau aan het begin van je beurt. Je kunt daardoor nooit meer dan 2 toverdranken per beurt voltooien. Ha!



TOVERDRANKEN DRINKEN

(Gulperre Frankibus)

Een speler mag op elk moment tijdens zijn beurt 1 of meer van zijn voltooide toverdranken drinken om de bijbehorende magische effecten te gebruiken. Elke toverdrank kan niet meer dan één keer worden gedronken en geactiveerd. Om aan te geven dat hij een toverdrank heeft gedronken, draait hij deze een halve slag. Daarna past hij het speciale effect ervan toe.

Gebruikt een speler een toverdrank om knikkers uit de mixer te halen, dan **veroorzaakt hij nooit explosies** (explosies kunnen uitsluitend worden veroorzaakt bij het pakken van de standaard knikker in de beurt van een speler).

Een speler behoudt een toverdrank na het drinken ervan: deze geldt als een voltooide toverdrank en levert aan het einde van het spel de erop aangegeven punten op.

DE MIXER HERVULLEN

(Mixerio revolverius)

Moet een speler tijdens het spel knikkers in de mixer terugdoen, dan moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- * **Hij moet ze random op de deksel rollen:** hij mag **niet proberen** om ze in bepaalde knikkerbanen te doen.
- * Eindigen 1 of meer knikkers aan het begin van een volle knikkerbaan (de knikker(s) steekt/steken uit de deksel of liggen er vrij op), dan moet de speler deze **naar de ingang van de dichtstbijzijnde knikkerbaan met vrije ruimte verplaatsen**.

EINDE VAN EEN BEURT

(Slottere actio)

Nadat een speler zijn standaard knikker heeft gepakt, eventueel hulp aan de professor heeft gevraagd en wellicht toverdranken heeft gedronken, **eindigt zijn beurt**. Hij voert dan onderstaande stappen in de aangegeven volgorde uit:

- * Heeft hij nog knikkers in zijn hand en is zijn ingrediëntenvoorraad vol, dan **moet** hij deze in de mixer terugdoen.
- * Heeft hij minder dan 2 toverdranken op zijn brouwlocatie, dan **moet** hij nieuwe toverdranken van stapels naar keuze trekken tot hij er weer 2 heeft. Hij moet altijd de **bovenste** toverdrank van een stapel trekken en deze met de receptkant naar boven op een van zijn gasbranders leggen. **Belangrijk:** de speler mag **niet direct knikkers uit zijn ingrediëntenvoorraad naar een getrokken toverdrank verplaatsen**, omdat zijn beurt al is afgelopen.
- * Hij controleert of hij 1 of meer **prestatiefiches** heeft verdiend (zie blz. 10: *Prestatiefiches verdienen*).
- * Hij controleert of aan de voorwaarden voor het **einde van het spel** wordt voldaan (zie blz. 10: *Einde van het spel*).

☀ PRESTATIEFICHES VERDIENEN ☀

(Belonius prestatius)

De spelers kunnen **prestatiefiches** verdienen door dezelfde toverdrank meermaals te brouwen of veel verschillende te voltooien.

Op het moment dat een speler **3 of meer toverdranken van dezelfde soort** (met dezelfde magische effecten) en/of **5 of meer verschillende toverdranken** (met ten minste 5 verschillende magische effecten) heeft voltooid, ontvangt hij een prestatiefiche **van de stapel** (of uit de algemene voorraad als de stapel leeg is). Elk prestatiefiche is aan het einde van het spel 4 punten waard.



Prestatiefiche

*Het zou niet nodig moeten zijn om dit uit te leggen, maar voor de zekerheid toch maar. Je krijgt een prestatiefiche als je **ten minste 3 gelijke toverdranken** brouwt. Mocht je, tegen alle statistieken in, **6 gelijke toverdranken** voltooien, dan krijg je **geen tweede prestatiefiche**.*



Aantal spelers	Stapel
2	4 prestatiefiches
3	5 prestatiefiches
4	6 prestatiefiches

De in bovenstaande tabel genoemde aantallen zijn suggesties om het spel niet te kort en niet te lang te laten duren. De spelers kunnen er na een aantal spellen voor kiezen om de aantallen te verhogen of te verlagen en zo de speelduur te wijzigen.



Voorbeeld: in een spel met 4 spelers is Pien startspeler. Ze beëindigt haar beurt nadat ze het vijfde prestatiefiche (haar tweede) heeft gepakt. Er is nog 1 prestatiefiche in de stapel over. Patricia is nu aan de beurt. Zij slaagt erin om het laatste prestatiefiche van de stapel te verdienen. Tessa en Sandra komen ook ieder nog één keer aan de beurt. Daarna is het spel afgelopen. Tessa verdient geen prestatiefiche, maar Sandra krijgt er wel 2, omdat ze zowel "3 gelijke toverdranken" als "5 verschillende toverdranken" voor elkaar heeft. Deze prestatiefiches neemt ze uit de algemene voorraad. Na Sandra's beurt is het spel afgelopen. De spelers berekenen nu hun score.

☀ EINDE VAN HET SPEL ☀

(Calculatio finalis puntibus)

Treedt één van onderstaande (of beide) situaties op, dan is het spel (bijna) afgelopen:

- * Het **laatste prestatiefiche van de stapel** (die aan het begin van het spel is neergelegd) is genomen.
- * Aan het einde van de beurt van een speler zijn er **geen toverdranktegels** meer beschikbaar.

Het spel gaat daarna door totdat de speler **rechts** van de startspeler zijn beurt heeft afgemaakt (zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad). Verdient een speler in deze **laatste ronde prestatiefiches** en is de stapel leeg, dan neemt hij deze **uit de algemene voorraad**.

Iedere speler telt nu zijn punten voor toverdranken en prestatiefiches bij elkaar op en trekt daar 2 minpunten per hulpfiche vanaf.

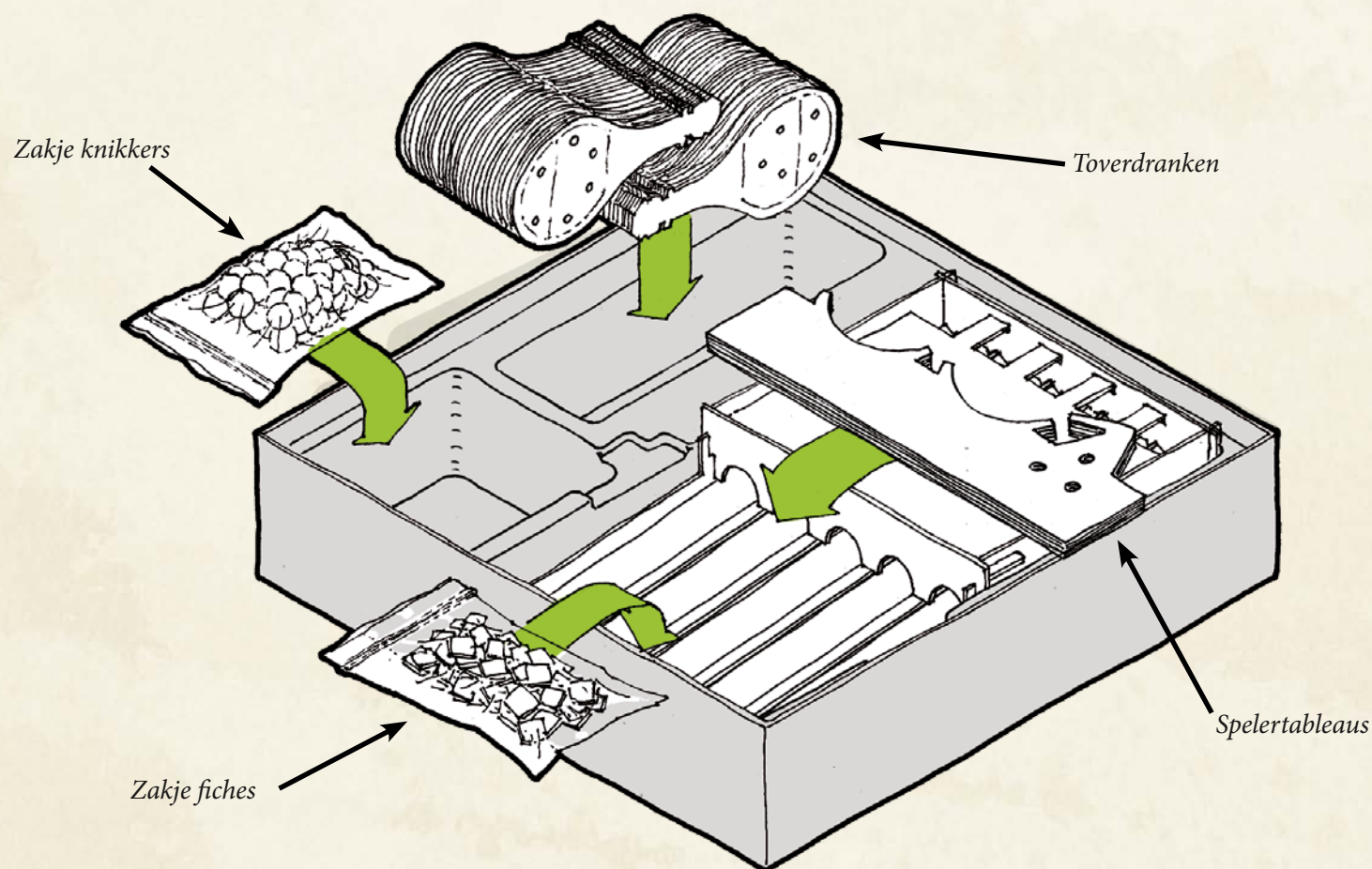
De speler met de meeste punten wint!

Bij een gelijke stand neemt iedere betrokken speler, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, 1 knikker uit de mixer plus alle eventueel ontplofte knikkers. Wie zo de meeste knikkers verzamelt, wint het spel.



* HOE PAST ALLES NETJES IN DE DOOS *

(Vermijdius enormis bendibus)



* CREDITS *

(Riconoscentium laboribus)



© 2015 Horrible Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Lorenzo Silva,
Andrea Crespi en Stefano Castelli
Illustraties: Giulia Ghigini
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU





☼ OVERZICHT VAN DE TOVERDRANKEFFECTEN ☼

(De drankibus effecticus)

DRANK DER WIJSHEID



Neem 1 ingrediënt naar keuze uit de mixer. Dit kan geen explosies veroorzaken.

Als je goed nadenkt, is niets buiten bereik.



SAP DER BLINDE LIEFDE

Steel alle knikkers uit de ingrediëntenvoorraad van 1 andere speler.

Waarom zou je je met diefstal bezighouden als je je duizelingwekkende charme het werk kunt laten doen?

VOCHT DER MAGNETISCHE AANTREKKINGSKRACHT



Neem 2 aangrenzende ingrediënten van verschillende kleuren uit 1 baan van de mixer. Dit kan geen explosies veroorzaken.

Ik denk dat ze dit niet met "magnetische persoonlijkheid" bedoelen.



DRANK VAN HET BONTE PLEZIER

Je mag alle knikkers uit je ingrediëntenvoorraad in de uitsparingen van je niet voltooide toverdranken doen, ongeacht de kleur ervan.

Knikkers? Kleuren? Wie maalt erom... feesten!

GRONDELOZE VLOEISTOF



Neem ten hoogste 1 ingrediënt van elke kleur uit de onderste rij van de mixerbanen. Je mag niet meer dan 1 ingrediënt per baan nemen.

Soms is het nodig om diep te gaan voor belangrijke ingrediënten.

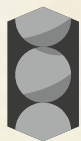


ZAND DER TIJD

Activeer het effect van één van je gebruikte toverdranken nogmaals.

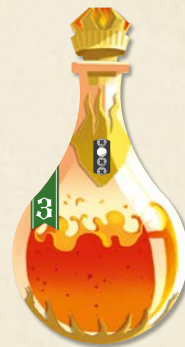
We kunnen van onze fouten leren, maar ook nog meer profijt trekken van onze goede zetten!

ONGEËVENAARD PLAKKERIGE BALSEM



Neem 2 of meer aangrenzende ingrediënten van dezelfde kleur uit 1 baan van de mixer. Dit kan geen explosies veroorzaken.

*Dit spul is plakkeriger dan stroop!
Hoe maak je het in vredesnaam bruikbaar?*



GEFILTERD LAVA-EXTRACT

Neem ten hoogste 5 ingrediënten van 1 kleur uit 1 mixerbaan en rol ze weer in de tank. Dit kan geen explosies veroorzaken.

Geen subtiele actie, maar wel zeer krachtig.