

## • НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ •

- 7 жетонов профессора
- 32 тайла зелий 4 типов (зелья одного типа имеют одинаковый магический эффект)
- 15 жетонов поощрений
- 15 жетонов нагоняя
- 12 шариков ингредиента-джокера
- 1 поле котла призраков



## • НОВЫЕ ПРАВИЛА •

### *(Новус компонентус разъяснениум)*

В дополнение к **новым тайлам зелий**, которые вы можете использовать вместе с зельями из базовой игры (см. стр. 4), этим **дополнением** также введено несколько новых игровых механик: **жетоны нагоняя** и **жетоны поощрений** (см. стр. 2), предлагающие новые варианты получения дополнительных или штрафных очков; поле с **котлом призраков**, **шарики-джокеры** (см. стр. 2), позволяющие изменять состав ингредиентов в диспенсере с целью увеличения количества цепных реакций и **завершенных зелий**; наконец, **жетоны профессора** (см. стр. 3-4) меняющие основные правила игры, добавляя еще больше разнообразия.

*Уважаемые студенты,*

*Я очень рад приветствовать Вас на первом из нескольких мастер-классов, которые послужат введением в нашу образовательную программу! Самые гениальные мастера зельеварения со всего мира присоединились к нашему преподавательскому составу. Некоторые из них могут сперва показаться излишне строгими, но я уверен, что Вы не будете деморализованы старыми добрыми нагоняями... ведь вы узнаете, каким образом они смогли получить то, что они смогли получить. Вы также научитесь варить новые зелья и использовать новый вид ингредиента: Эктоплазму Призрака.  
Удачи!*

## • НАГОНЯИ И ПООЩРЕНИЯ •

### *(Пусть множествус картония будет жетонообразнум)*

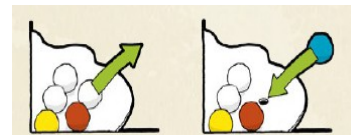
Котёл призраков (см. ниже), некоторые жетоны профессора (см. стр. 3-4), и некоторые тайлы зелий (см. стр. 4) могут вам принести жетоны нагоняя или поощрений. Разместите эти жетоны рядом с жетонами небольшой помощи (**подсказки**) во время подготовки игры. Каждый **жетон поощрения** вам в конце игры **добавит 1 очко**. Но за каждый **жетон нагоняя**, который у вас окажется на момент окончания игры, вы **теряете 1 очко**.

**Примечание:** *если у вас закончились жетоны, можете отслеживать их количество у каждого игрока любым удобным для вас способом.*

## • КОТЁЛ ПРИЗРАКОВ •

### *(Когониум вызовус хотениум?)*

Некоторые жетоны профессора и некоторые тайлы зелий предполагают использование котла призраков. Если вы используете что-либо из этого, то разместите поле с котлом призраков перед диспенсером так, чтобы оно было доступно для всех игроков. Разместите все шарики ингредиента-джокера в его отверстия. Каждый раз, когда зелье или профессор предлагают вам **замену шарика**, вы должны взять 1 шарик ингредиента-джокера из **котла призраков** (если возможно) и разместить заменённый шарик **на его место** (см. рисунок). Если в котле шарики ингредиента-джокера закончились, то вы можете взять вместо него любой шарик. Каждый раз, когда заменяете шарик, вы получаете 1 жетон поощрения (см. выше «Нагоняи и поощрения»).



## • ПЯТЫЙ ИНГРЕДИЕНТ •

(Плюс цветус, главному взрыватус)

Это дополнение вводит новый тип ингредиента: джокер, представленный белыми шариками (эктоплазма призрака). При контакте эта прозрачная субстанция имеет специфическую особенность впитывать в себя экстракты из ингредиентов других типов. Проще говоря, действует как джокер. В любой момент игры вы можете считать шарики ингредиента-джокера шариками любого цвета по вашему выбору. Это также означает, что шарики ингредиента-джокера из руки можно свободно размещать в тайлах зелий на любых отверстиях, независимо от их цвета. Когда зелье завершено, эктоплазма призрака удаляется в дозатор так же, как и обычный ингредиент.

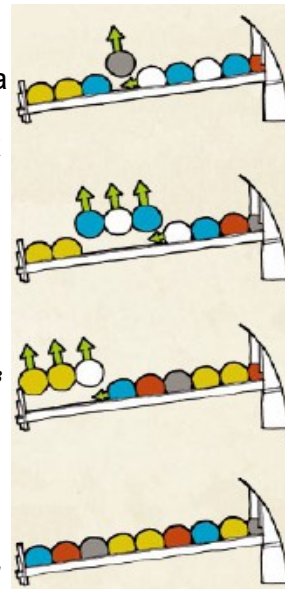
**Пример:** Чтобы завершить свои зелья, Хайко нужно собрать 6 шариков: 3 желтых и 3 синих. Он выбирает ряд и берет черный шарик.

Синий шарик и шарик-джокер сталкиваются. Приняв этот шарик-джокер за синий, происходит взрыв. Хайко мог считать второй шарик-джокер синим и взять еще 2 шарика в тот же взрыв (1 джокер, 1 синий), но ему синие шарики больше не нужны.

Ему нужны 3 желтых. Поэтому он решает оставить второй шарик-джокер на дорожке и перейти к следующему шагу цепной реакции.

Когда второй шарик-джокер и желтый шарик сталкиваются, он может считать шарик-джокер желтым, вызывая еще один взрыв, в итоге он берет еще 3 шарика.

Затем синий шарик достигает дна дорожки, и цепная реакция прекращается. Теперь у Хайко есть 1 черный, 2 желтых, 2 синих, и 2 шарика-джокера (которые он может использовать за любой цвет, который пожелает). Используя 1 шарик-джокер как синий, другой как желтый, он может завершить свои зелья.



## • ЖЕТОНЫ ПРОФЕССОРА •

(Уникуму уникам правилус)

Перед игрой вы можете выбрать (случайным образом или специально) **1 из жетонов профессора**. Поместите выбранный жетон перед диспенсером так, чтобы он был хорошо виден для всех игроков.

У каждого профессора есть свои собственные представления о том, как “грамотно” варить зелья, поэтому они могут **немного изменять правила** на свой собственный вкус. Эффект жетона профессора действует в течение **всей игры**. Некоторые эффекты постоянные и **напрямую затрагивают базовые правила игры**, в то время как другие **срабатывают только при определенных условиях**.

Мы настоятельно рекомендуем играть **только с 1 жетоном профессора**, по крайней мере, первые несколько игр. Как только вы почувствуете, что достаточно хорошо ознакомились с ними, можете решить играть **сразу с 2 жетонами профессора**, применяя все их эффекты. Будет **сложнее**, но вы получите **новый, интересный** опыт зельеварения!

### Альбедус Простосчётус



Вы можете сбросить 1 из ваших жетонов помощи, сбросив 2 шарика ингредиентов с руки.

*Студенты! Сегодня я чувствую себя супер-щедрым! Но вы ведь не будете использовать вашего бесхитростного, старого директора школы?*

### Гидеон Щепетильман



Если во время вашего хода хотя бы один шарик ингредиента коснулся стола, то вы получаете 1 жетон нагоняя.

*Не вздумайте пролить и каплю жидкости на мои идеальные парты, класс! Магие-устойчивые чистящие средства весьма дороги, как вы знаете.*

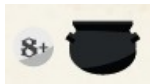
### Антиква Чернодень (используется котел призрака)



Если ваш запас ингредиентов (Ingredient Pool) в конце вашего хода заполнен (заполнена реторта - прим), то вы можете обменять 1 из этих ингредиентов в котле призраков.

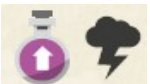
*Вот мой мудрый совет, дорогие ученики: всегда припасайте что-нибудь на всякий случай. Когда-нибудь вы скажете мне «Спасибо!».*

### Хельма Взрывачек (используется котел призрака)



Если вы своим обязательным действием (regular pick) наберете 8 и более шариков ингредиентов, то вы можете обменять 1 из этих ингредиентов в котле призраков. Нет такого понятия “достаточно ингредиентов”, дорогуши. Чем больше, тем лучше! Не бойтесь шума. Бум! Бам! Ба-бах!

### Гравитта Желчегон



Когда Вы размещаете ингредиенты на тайлах зелий, вы должны начать с самого низкого уровня, продвигаясь вверх. Если вы размещаете шарик в верхних слоях зелья с 1 или более оставшимися отверстиями в нижних слоях в первый раз, разместите жетон нагоняя на этом тайле зелья. Вы можете быть наказаны только один раз: на тайле зелья может быть размещен максимум 1 жетон нагоняя. Когда зелье будет завершено, добавьте этот жетон нагоняя в ваш запас жетонов.

*С научной, магической, и этической точек зрения будет неуместным вливать ингредиенты в неправильном порядке. Грубо, я бы сказала. Кроме того, это ужасно раздражает МЕНЯ.*

### Бу Ду Шимо



Всякий раз, когда берете жетон помощи профессора (подсказки), вы можете: либо, как обычно, взять 1 шарик из диспенсера, либо активировать эффект уже выпитого зелья.

*Изучайте прошлое, чтобы определять будущее.*

### Аксиноген Нагоняйсон



У вас есть 90 секунд, чтобы завершить свой ход. Если не успеете завершить свой ход, то вы получаете 1 жетон нагоняя. Далее таймер запускается снова. Вы получаете 1 жетон нагоняя каждый раз, когда до окончания вашего хода закончилось время на таймере.

*Замечание: Таймер не поставляется с игрой. Если вы хотите ещё добавить кризисности, можете ограничить ходы до 60 (или даже 45) секунд!*

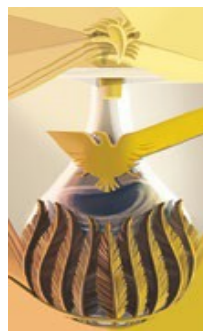
*Давай, давай, давай! Держать темп! Выбор! Налить! Варить! Пить! Выбор! Налить! Вар... Что!?! Нет времени на вопросы, свой стол будете драить позже. Вперёд!*

## • НОВЫЕ ЗЕЛЬЯ •

### (Очевиднус дополнению)

На шаге 3 подготовки игры (см. стр. 6 правил базовой игры), при случайном или специальном выборе 6 видов зелий, с которыми будете играть, вы можете как угодно комбинировать 8 из базовой игры и 4 из этого дополнения.

Уберите все неиспользуемые зелья обратно в соответствующие ячейки коробки. Далее следуйте обычной процедуре подготовки.



### НАСТОЙ ПРИКОСНОВЕНИЯ ПЕРА



Возьмите 2 или более соседних ингредиентов одного цвета одного ряда диспенсера (не дорожки). Вы можете взять не более 1 ингредиента с каждой дорожки. Никаких взрывов не происходит.

*Мудрый как маг, парящий как орёл.*



## ГЛАЗУРЬ ХАМЕЛЕОНА



Выберите цвет. Все ингредиенты этого цвета в вашей руке теперь считаются как ингредиенты одного другого цвета по вашему выбору (в качестве выбранного нельзя брать "джокер").

*Некоторые называют это жульничеством. Я называю творчеством!*

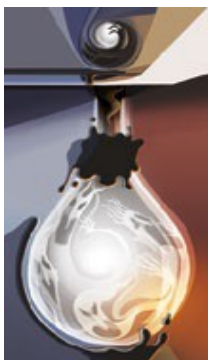


## ВАРЕВО ПРИЗРАКА



*(используется котёл призрака)* Обменяйте ингредиент в руке в котле призраков.

*Меньше цвета, больше силы!*



## ГЛОТОК ПОТА ПОЛТЕРГЕЙСТА



*(использует котёл призрака)* Украсьте 1 ингредиент из запаса другого игрока, затем обменяйте его в котле призраков.

*Вонючая жидкость для мерзкого поступка.*

**БОНУС.** Слоганы других зелий

1. **Зелье мудрости.** Нет ничего недостижимого, если вы тщательно всё продумали.
2. **Зелье магнитного притяжения.**  
*Я не думаю, что это именно то, что имеется в виду, когда говорят "харизматическая личность".*
3. **Зелье бездны.** Это, что называется, "остатки сладки". Очень сладки, но всего лишь остатки!
4. **Бальзам величайшей липкости.** Это вещество более липкое, чем смола! Дело в том ... как вы отлепляете это безобразие?
5. **Эликсир слепой любви.** Зачем заморачиваться с воровством, когда всё, что нужно сделать, это высвободить свой великолепный шарм?
6. **Зелье калейдоскопической радости.** Шарик? Цвета? Какая разница... давайте веселиться!
7. **Пески времени.** Мы всегда можем извлечь уроки из наших прошлых ошибок... но мы можем получить гораздо больше из наших прошлых успехов!
8. **Фильтр лавомании.** Не вполне изящный способ, но, несомненно, сильнодействующий.