

# POZIONI ESPLOSIVE



REGOLAMENTO

  
GHENOS  
GAMES

HG<sup>TM</sup>

## \* LEGENDA DEGLI INGREDIENTI \*

*(Futuris riempitivus)*



### LACRIME DI UNICORNO

Le lacrime di unicorno sono il fluido più puro del mondo. Bastano un paio di gocce per catalizzare potenti effetti magici.

*Raccogliere lacrime di unicorno è molto facile! Sono sempre depressi. Trovane uno, prendi in giro il suo corno, e preparati per la doccia. Porta un grosso secchio.*



### FUMO DI DRAGO



I fumi tossici esalati da questi terribili rettili sono spesso usati per il loro alto potenziale magico. Fate attenzione a non inalarli!

*Per ottenere del fumo di un drago, stuzzicagli il naso fino a che non è molto, molto arrabbiato. Raccogli il fumo con una boccetta. Scappa prima che ti riduca in cenere.*



### MUCO DI ORCO

Grazie alla sua viscosità è usato per addensare composti altrimenti troppo volatili. Da maneggiare indossando una maschera.

*Gli orchi di palude prendono spesso il raffreddore. Vai alla palude più vicina. Porta un pacchetto di fazzoletti molto grande. Segui gli starnuti. Sconsigliato ai deboli di stomaco.*



### FORFORA DI FATA



Ingrediente molto potente. Usato da certi monelli che rifiutano di crescere, per rapire altri bambini e portarli sulla cattiva strada.

*Cattura una fata e pettinale delicatamente i capelli. Evita pensieri felici o potresti trovarti schiacciato contro il soffitto in men che non si dica.*

# POZIONI ESPLOSIVE

Un gioco di pozioni magiche e biglie esplosive da 2 a 4 apprendisti stregoni

## REGOLAMENTO

*(Si vis iocare comprehendere regulas!)*

Cari studenti,

siamo giunti ad un momento importante dell'anno.

Sta per terminare il vostro ultimo anno all' Accademia di Stregoneria Horribilium per Abili Streghe e Maghi, ed è il momento degli esami finali!

Come sempre, le regole sono le stesse: prendete gli Ingredienti dal Dispenser del Laboratorio per completare le vostre Pozioni. Ricordate che le esplosioni che potrete far innescare possono essere utili! L'uso delle pozioni che miscelate durante l'esame non è solamente consentito, ma incoraggiato! Usatele saggiamente per fare velocemente un lavoro ben fatto, che attesterà che sarete presto novelli streghe e maghi.

L'esame avrà termine quando un numero sufficiente di Gettoni Abilità sarà stato assegnato. Tuttavia, ricordate che per vincere il premio di Studente dell'Anno, dovrete essere quello che ha miscolato le pozioni più difficili (e di maggior valore)!

In bocca al lupo!

### COMPONENTI

1 Dispenser  
(in diverse parti  
da assemblare)



80 biglie Ingredienti  
(in 4 colori, 20 biglie di  
ciascun colore; è inclusa  
una bustina con alcune  
biglie di ricambio, in caso  
ne smarrirate alcune)

64 tessere Pozioni di 8 tipi  
(Pozioni dello stesso tipo hanno  
la stessa icona potere)



15 gettoni Abilità

21 gettoni Aiutino



1 tessera  
Primo  
Giocatore



4 tabelloni Banco



*Albus Ludente*  
Presidente dell' Accademia di Stregoneria Horribilium

## ✧ IL GIOCO IN POCHE PAROLE ✧ (*Locum sine multis verbis*)

Per miscelare le vostre **Pozioni**, ad ogni turno dovrete prendere **una biglia Ingrediente** dal **Dispenser** e far **scontrare** biglie dello stesso colore al fine di farle **esplodere** (e quindi prenderle)! Più **grandi saranno le esplosioni**, più **velocemente miscelerete** le vostre pozioni!

Ciascuna ricetta di Pozione è composta da **4 a 7 Ingredienti**, rappresentati dai fori sulle tessere Pozioni stesse. Posizionate le biglie **del giusto colore** sulle vostre tessere Pozioni; quando tutti i fori saranno riempiti da biglie del colore corrispondente, la Pozione sarà completata.

Ciascuna Pozione vale **un certo numero di punti**, che dipende dal **numero di Ingredienti** necessari per completarla e dalla **forza del potere magico** che fornisce.

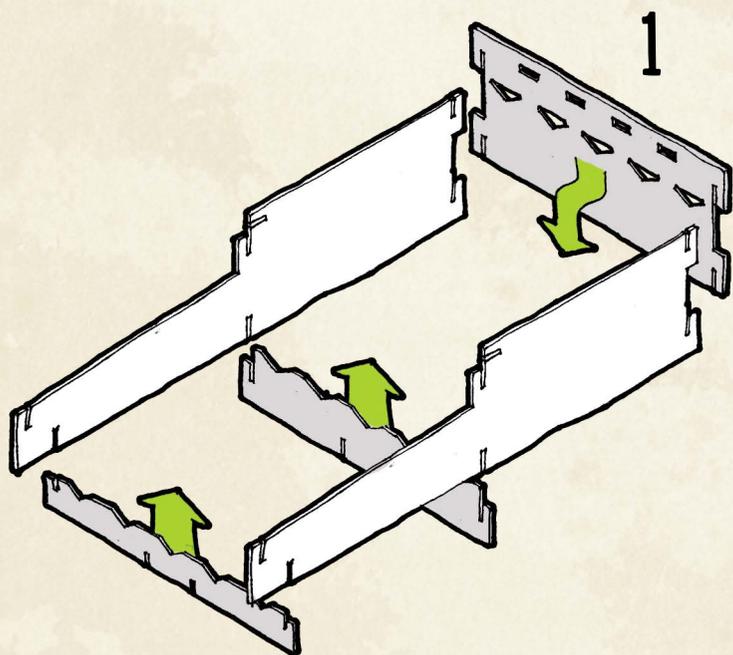
Quando un giocatore completa **3 Pozioni con lo stesso potere**, o **5 Pozioni con 5 poteri diversi**, egli riceve una **tessera Abilità**, che vale **4 punti**.

La fine del gioco si innesca quando il numero richiesto di gettoni Abilità (in base al numero di giocatori) è stato dato in premio.

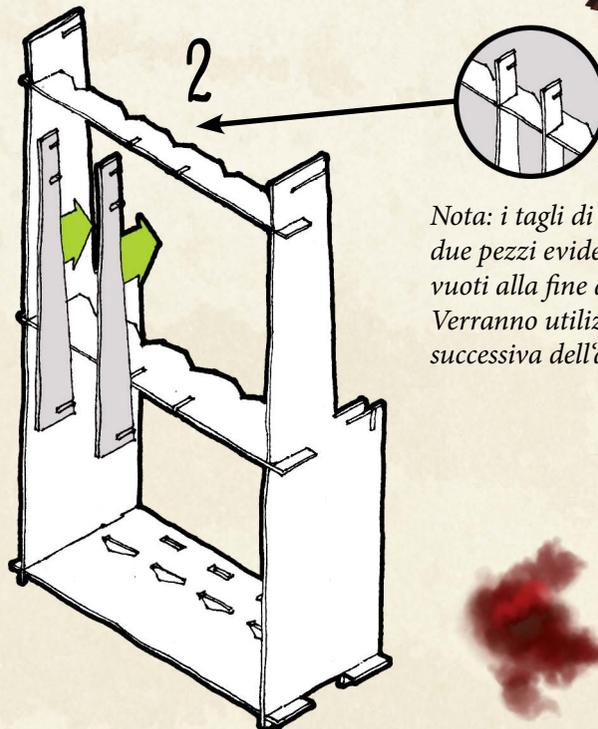
Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

## ✧ UN'ESPERIENZA FAI DA TE UNA-TANTUM ✧ (*Audis quod dicunt, sed fac semper quod vis*)

Staccate con cura tutti i componenti del Dispenser dalle fustelle. Poi, assemblate il Dispenser seguendo il diagramma qui sotto.



*Quest'armoniosa procedura è il frutto di secoli di progettazione scrupolosa da parte dei miei predecessori... e da me medesimo! Vado molto orgoglioso di quei deliziosi archetti da cui escono le biglie. Non sono magnifici?*



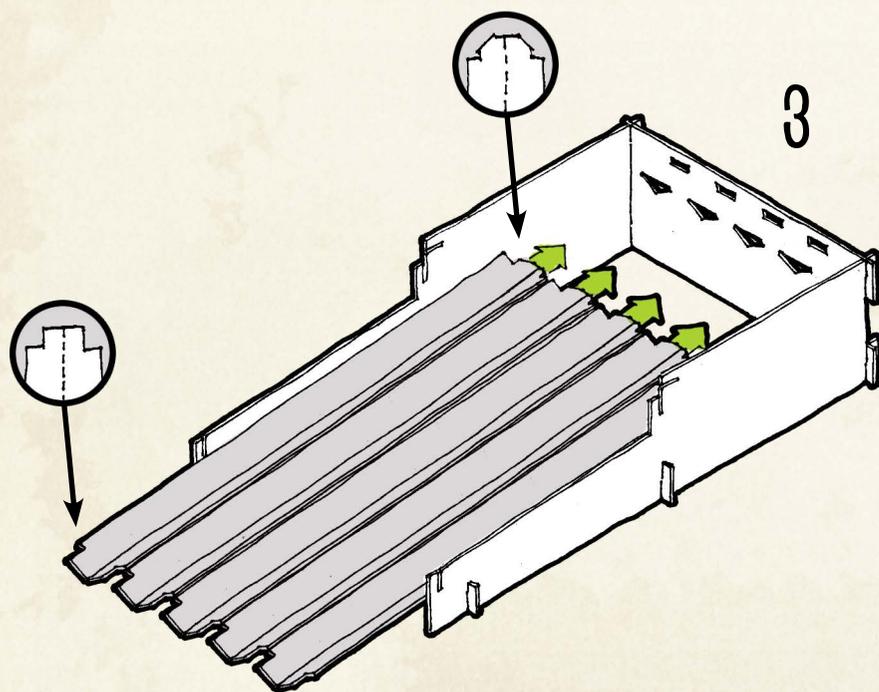
*Nota: i tagli di inserimento dei due pezzi evidenziati resteranno vuoti alla fine di questa fase. Verranno utilizzati in una fase successiva dell'assemblaggio.*



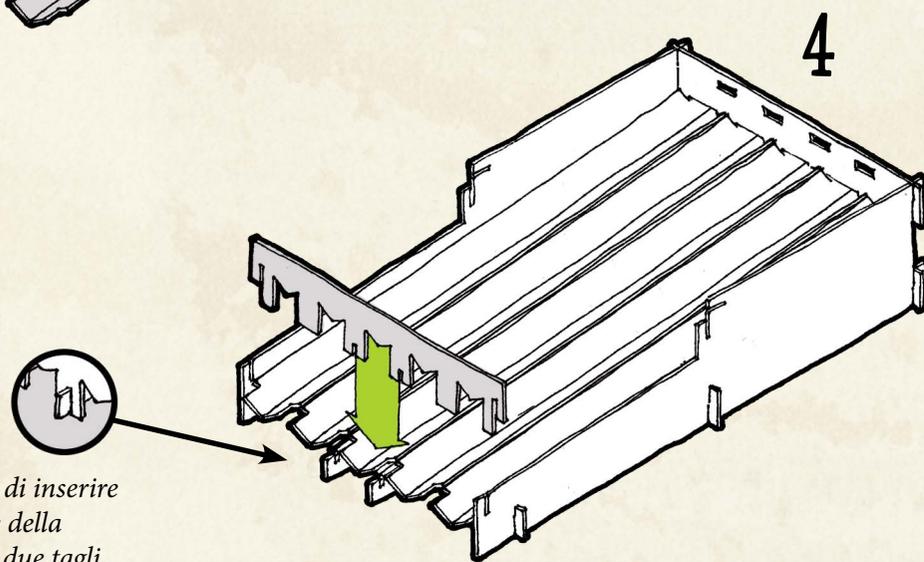
*Una volta assemblato, il Dispenser troverà agevolmente il suo spazio nella vostra scatola di **Pozioni Esplosive™**. Così non dovrete smontarlo ogni volta. Che comodità! Prego, prego, non c'è di che.*



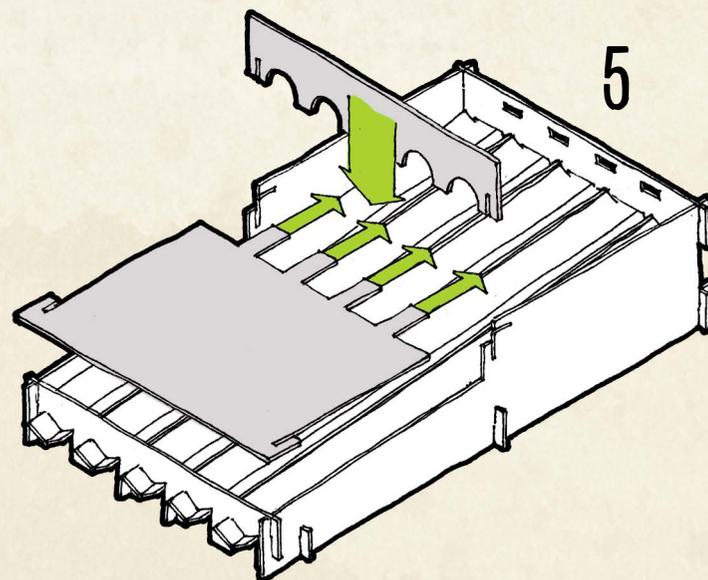
*Io vi farei anche notare che il lato inferiore degli scivoli è quello colorato di nero, e che il lato superiore è quello con la trama di legno, ma sarebbe un insulto alla vostra intelligenza, non trovate?*



*Nota: Quando piegate gli scivoli, assicuratevi di piegarli molto bene. In caso contrario, le biglie potrebbero fuoriuscire dagli scivoli durante la partita. Dopo averli ben piegati, potrete darli la giusta angolatura e inserirli nella parete posteriore.*



*Nota: Assicuratevi di inserire le linguette interne della parete frontale nei due tagli di inserimento rimasti liberi durante la fase 2.*



*A costo di sembrare offensivo nei confronti dei meno diversamente-intelligenti tra voi, di nuovo: il tetto deve essere inserito prima della parete con gli archi, ovviamente. Ma sono sicuro che l'avete già capito da soli.*

## \* PREPARAZIONE \*

*(Praeparatio: est tempus iocandi!)*

- 1 Ogni giocatore prende un **tabellone Banco** e lo posiziona di fronte a sé, lasciando dello spazio sopra e sotto di esso.
- 2 Il giocatore che ha preparato una bibita più di recente è il primo giocatore e prende la **tessera Primo Giocatore**. È solo un promemoria: non cambierà durante il gioco. I giocatori giocano a turno in senso orario.
- 3 Prendete tutte le **tessere Pozioni** e rimuovetene 2 tipi (16 tessere in totale), a caso o a scelta, e mettetele nella scatola. Non serviranno durante il gioco.

*Per le vostre prime partite, vi suggerisco di non usare le pozioni Balsamo dell'Appiccicosità Estrema e Filtro della Lavamanzia. Solo i più abili miscelatori di pozioni hanno l'esperienza necessaria per maneggiarle!*



- 4 Dei 6 tipi di tessere Pozioni rimanenti, prendete a caso 2 **tessere Pozioni Iniziali** (contrassegnate dal simbolo ★) per ogni giocatore presente, e posizionatele al centro del tavolo, con il lato della Ricetta (quello con il nastro grigio) a faccia in su. A cominciare dal Primo Giocatore e poi procedendo in senso **orario**, ciascun giocatore prende **una** tessera Pozione Iniziale. Dopo che tutti i giocatori hanno preso 1 tessera Pozione, ogni giocatore prende una **seconda** tessera Pozione Iniziale, cominciando dall'*ultimo* giocatore e procedendo in **senso antiorario**.

- 5 Ogni giocatore posiziona le sue 2 Pozioni Iniziali, con la Ricetta a faccia in su, sui due becchi di Bunsen del loro banco. Questa sarà la sua **Zona di Miscelazione**.

- 6 Una volta che tutti i giocatori avranno scelto le loro tessere Pozioni Iniziali, mescolate le tessere rimanenti e dividetele in 5 pile, con il lato della **Ricetta a faccia in su**.

- 7 Mettete tutte le **biglie Ingrediente** nel "serbatoio" del **Dispenser**, e assicuratevi che esse rotolino giù fino a riempire completamente le 5 corsie (vedi *Riempire il Dispenser*, pagina 9).

- 8 Posizionate tutti i **gettoni Aiutino** e i **gettoni Abilità** vicino al Dispenser. Posizionate alcuni dei gettoni Abilità in una **pila "conto alla rovescia"** (vedi *Fine del Gioco*, pagina 10). Il numero di gettoni Abilità da mettere in questa pila dipende dal numero di giocatori (vedi la tabella seguente):

N° di giocatori	"Conto alla rovescia"
2	4 gettoni Abilità
3	5 gettoni Abilità
4	6 gettoni Abilità

Siete pronti per iniziare!

## \* IL TURNO DI GIOCO \*

*(De turno giochius)*



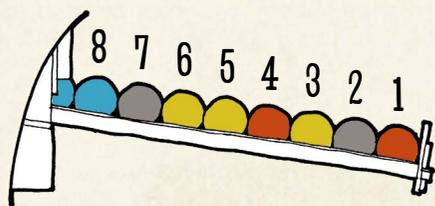
*Salve, sono il professore e dicono che parlo troppo.*

Una partita di **Pozioni Esplosive™** viene giocata in turni. I giocatori giocano a turno in **senso orario**. Durante il vostro turno, **DOVRETE selezionare e prendere 1 biglia Ingrediente dal Dispenser**. Questo potrebbe innescare **una o più Esplosioni**. Inoltre, in qualsiasi momento del vostro turno, **POTRETE bere** una o più Pozioni che avete completato E/O chiedere un **Aiutino al Professore**.

### SELEZIONARE GLI INGREDIENTI

*(Raptus pallinarum)*

Come descritto sopra, per prendere un Ingrediente dal Dispenser, dovrete semplicemente sceglierne uno e prenderlo. Potrete liberamente scegliere qualsiasi biglia visibile nel Dispenser, tranne che per la nona biglia su ciascuna corsia (vedi il diagramma a sinistra). **Questa è la vostra presa normale del turno.**



### INNESCARE UN'ESPLOSIONE

*(Facere bum bum)*

Come potrete facilmente immaginare, quando una biglia Ingrediente è rimossa dalla corsia, tutte le biglie sopra di essa rotolano per riempire il vuoto. Ed è in questo momento che potrebbe avvenire una **Esplosione!**

Se due biglie Ingrediente dello **stesso colore si scontrano**, esse **esplodono**. Quando due Ingredienti esplodono, esplodono anche **tutti gli altri Ingredienti dello stesso colore collegati** ad essi. Prendete tutti gli Ingredienti che sono esplosi, come avete fatto con quello che avete preso direttamente dal Dispenser.

*Non tutti gli studenti si accorgono subito che quando ci sono tre o più biglie dello stesso colore collegate, se prendete una di quelle centrali, innescerete una Esplosione facendo scontrare le altre! Bella mossa, non pensate?*

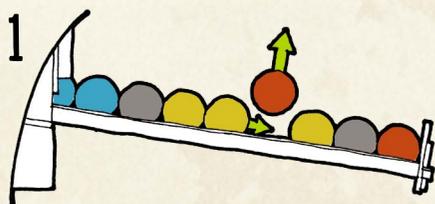


Se, dopo aver rimosso tutti gli Ingredienti esplosi, c'è un altro scontro tra biglie dello stesso colore, questo nuovo scontro innescerà un'altra Esplosione, e prenderete anche tutti quegli Ingredienti esplosi. Se, dopo questo, avviene un altro scontro tra biglie dello stesso colore, ci sarà una terza Esplosione e così via (vedi l'esempio a sinistra).

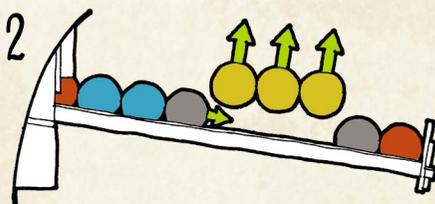
*Le due biglie Ingrediente blu nell'ultima immagine del disegno non esplodono, anche se sono coinvolte in una collisione. Infatti, un'Esplosione avviene solo quando due o più biglie dello stesso colore collidono tra loro. Inoltre, se innescate una catena di Esplosioni particolarmente grande, una o più corsie potrebbero trovarsi parzialmente vuote. Ma questo non è un problema...*



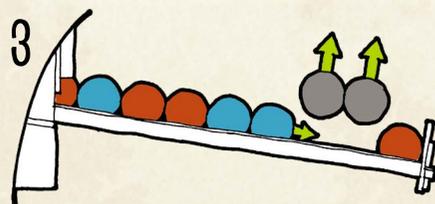
La biglia rossa è presa e si innescava una reazione a catena.



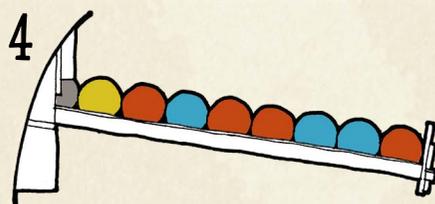
Le tre biglie gialle si scontrano (e esplodono) e vengono prese.



Poi, le due biglie nere si scontrano e esplodono. Anche esse vengono prese.



Nessuna biglia dello stesso colore si scontra. La reazione a catena si ferma.



## UN PICCOLO AIUTO DAL PROFESSORE

*(Parvum auxilium peto, magister)*

In qualsiasi momento del vostro turno (una volta per turno), prima o dopo la vostra **presa normale**, **POTETE chiedere un Aiutino al Professore**: prendete **sia** un gettone Aiutino **che** 1 biglia Ingrediente a scelta dal Dispenser. Quando prendete una biglia Ingrediente con un Aiutino del Professore, **non potete innescare una Esplosione**, anche se fate scontrare 2 biglie dello stesso colore.

Per ogni gettone Aiutino, **perderete 2 punti** al termine del gioco.

## USARE GLI INGREDIENTI

*(Si vis victoriam, para pallinibus)*

Dopo aver preso Ingredienti con la presa normale, con un **Aiutino del Professore o bevendo una Pozione** (vedi *Bere le Pozioni*, pagina 9), avrete un certo numero di biglie in mano. Per usarle, avete le seguenti opzioni:

- \* Per prima cosa, **dovete**, ove possibile, posizionare qualsiasi Ingrediente in mano sui fori vuoti dello stesso colore di una tessera Pozione qualsiasi sul vostro Banco (una biglia gialla deve essere posizionata su di un foro giallo, ecc...). Dopo che un Ingrediente è stato posizionato su una tessera Pozione, **non potrà più essere spostato** finché la Pozione non sarà stata completata.
- \* Se avete biglie Ingrediente rimaste in mano poiché non potete posizionarle su nessuna delle tessere Pozione della vostra Zona di Miscelazione, dovete posizionarle nella piccola beuta storta sul vostro Banco. Questa è la vostra **Scorta di Ingredienti**. La Scorta di Ingredienti può contenere solo **fino ad un massimo di 3 Ingredienti** alla volta. Nel vostro turno, potrete liberamente riprendere in mano gli Ingredienti della Scorta. Potrete avere in mano Ingredienti solo **fino al termine del vostro turno** (vedi *Fine del Turno*, pagina 9).



Ovviamente, dopo aver terminato il vostro turno, non potrete spostare Ingredienti fuori dalla vostra Scorta finché non toccherà nuovamente a voi.

## COMPLETARE UNA POZIONE

*(Completo quod fis sine incorsinare)*

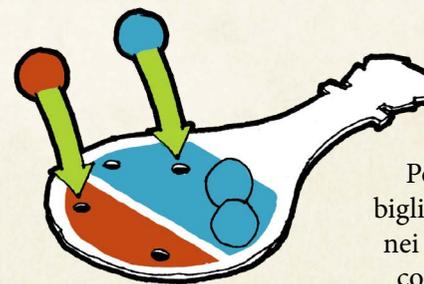
Quando tutti i fori di una tessera Pozione sono stati riempiti di Ingredienti, la Pozione è stata **completata**. Mettete tutte le biglie della Pozione nuovamente nel Dispenser (vedi *Riempire il Dispenser*, pagina 9), poi girate la tessera Pozione dal lato Ricetta al lato Completata e spostatela nella zona sotto il Banco. Questa è la **zona delle Pozioni**.

Le Pozioni forniranno **punti** (come indicato sulla tessera stessa) al termine del gioco, e possono anche essere bevute per attivare poteri magici ad uso singolo (vedi *Bere le Pozioni*, pagina 9).



Gettone Aiutino

Meglio chiedere il mio piccolo aiuto prima della vostra presa normale del turno. Se lo farete saggiamente, potrete creare le perfette condizioni per innescare enormi reazioni a catena!!!



Posizionate le biglie sulla Pozione nei fori del colore corrispondente

*Esempio: Valeria ha 7 biglie nella sua mano: 4 rosse e 3 nere. Inoltre, ha 2 biglie blu nella sua Scorta dal turno precedente. Posiziona le 4 biglie rosse e 1 biglia blu, presa dalla Scorta, sulle Pozioni sul suo Banco. Vuole tenere tutte le biglie nere, quindi prende l'altra biglia blu dalla Scorta e posiziona 3 biglie nere nella Scorta. Poi, termina il suo turno e scarta la biglia blu rimasta, rimettendola nel Dispenser.*



Una pozione, fronte o lato della Ricetta

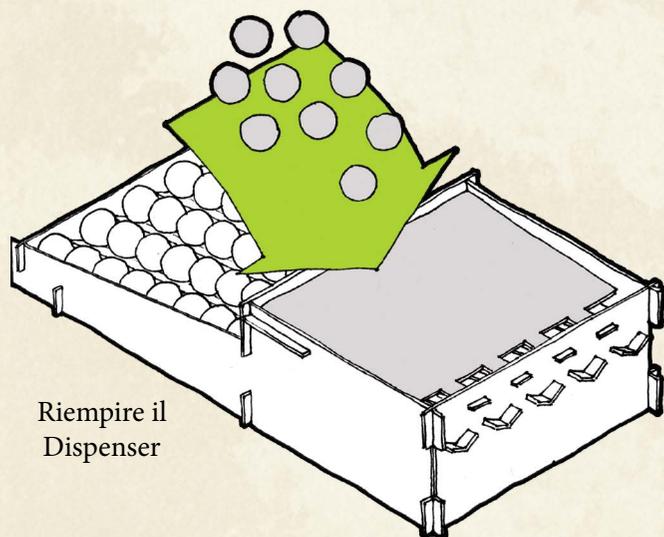
La stessa pozione, retro o lato Completata

Una Pozione completata



La stessa Pozione dopo essere stata bevuta

*Se lo desiderate, potete bere le Pozioni anche subito dopo averle completate. Questo esame non ha solo lo scopo di dimostrare la vostra conoscenza teorica delle pozioni, ma anche il vostro valore come streghe e maghi. Saper fare buon uso del frutto del vostro lavoro è una competenza fondamentale!*



Riempire il Dispenser

*All'inizio del vostro turno, avrete sempre 2 tessere Pozioni nella vostra Zona di Miscelazione, e non sarete in grado di completare più di 2 Pozioni in un singolo turno. Ah!*



## BERE LE POZIONI

*(Facere glu glu: est tempus libendi!)*

In qualsiasi momento del vostro turno, potete bere una o più Pozioni tra quelle che avete completato per attivare il loro effetto magico. Ogni Pozione attiva un potere **ad uso singolo**: una volta che la Pozione è stata bevuta, non potrà più essere utilizzata.

Per visualizzare che una Pozione è stata usata, giratela a testa in giù. Successivamente, applicate i suoi effetti.

Quando utilizzate una Pozione per prendere biglie dal Dispenser, **non innescate mai Esplosioni**: potete innescare Esplosioni **solo** quando utilizzate la vostra presa normale. Allo stesso modo, non innescate Esplosioni quando utilizzate l'Aiutino del professore.

Dopo aver usato una Pozione, conservate la tessera: vale ancora come Pozione completata e fornirà i punti su di essa al termine del gioco.

## RIEMPIRE IL DISPENSER

*(Ponere pallinos in Dispensero, si deficiant)*

Quando dovete riempire il Dispenser di biglie Ingrediente, dovete seguire un paio di piccole regole:

- \* **Fate cadere le biglie sul coperchio**: non cercate di indirizzarle verso il foro di ingresso di una corsia particolare;
- \* **Cercate di riempire tutte le corsie**: se una o più biglie finiscono sopra un'altra biglia (ovvero, la corsia in cui entrano è già piena e sporgono dal coperchio), **muovetele nell'ingresso della corsia più vicina con spazio libero**.

## FINE DEL TURNO

*(Pulitia finis turnis)*

Dopo aver fatto la vostra presa normale e, se lo volevate, aver chiesto un Aiutino al professore e/o aver bevuto una o più Pozioni, il **vostro turno avrà termine**. Seguite queste azioni, nel seguente ordine:

- \* Se avete ancora biglie in mano e la vostra Scorta è completa, dovete scartarle e rimetterle sul coperchio del Dispenser;
- \* Se avete meno di 2 tessere Pozioni nella vostra Zona di Miscelazione, **dovete scegliere e pescare nuove Pozioni** dalla cima di una delle cinque pile disponibili e posizionarle sui vostri Becchi di Bunsen. **Nota: non potrete mai muovere Ingredienti dalla vostra scorta alle tessere Pozioni che avete appena pescato**, perché il vostro turno è già terminato.
- \* Controllate se avete guadagnato uno o più **gettoni Abilità** (vedi *Gettoni Abilità*, pagina 10).
- \* Controllate se ci sono i requisiti per innescare la **fine del gioco** (vedi *Fine del Gioco*, pagina 10).

## ✧ GETTONI ABILITÀ ✧ (*Restitutio abilitatem*)

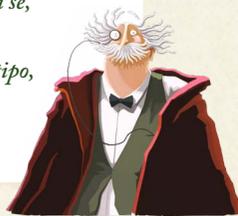
I **gettoni Abilità** sono ricompense per studenti che dimostrano un talento particolare nel padroneggiare una Pozione specifica o nel sapersi destreggiare con molti diversi tipi di pozioni!

Quando un giocatore completa **almeno 3 Pozioni dello stesso tipo** (cioè con lo stesso potere) e/o **almeno 5 Pozioni di tipo diverso** (ossia, completa Pozioni con 5 poteri diversi), egli riceve automaticamente un gettone Abilità dalla pila “conto alla rovescia (o dalla riserva, se la pila “conto alla rovescia” è vuota). Ciascun gettone Abilità fornirà 4 punti al termine del gioco.



Un gettone Abilità

*Non dovrei sottolinearlo, ma... meglio prevenire che curare: venite premiati con un gettone Abilità se completate almeno 3 pozioni dello stesso tipo. Quindi se, contro ogni previsione, riuscite a completare 6 pozioni dello stesso tipo, ottenete comunque 1 solo gettone Abilità.*



## ✧ FINE DEL GIOCO ✧ (*Ludus mortuus est*)

Durante la preparazione della partita, avete messo un certo numero di gettoni Abilità in una **pila “conto alla rovescia”** (vedi la tabella a destra). Se al termine del turno di un qualsiasi giocatore, l'ultimo dei gettoni Abilità presenti nella pila “conto alla rovescia” è stato preso, allora si **innesca la fine del gioco**. La fine del gioco viene innescata anche se, al termine del turno di un qualsiasi giocatore, non ci sono più tessere Pozione disponibili.

Il gioco prosegue, in senso orario, finché il giocatore alla **destra** del Primo Giocatore non completa il suo turno (così che tutti i giocatori avranno giocato lo stesso numero di turni). Anche se il numero di gettoni Abilità richiesti è già stato assegnato, **i giocatori ne possono ancora guadagnare altri prendendoli dalla riserva**, se ne hanno diritto.

Dopodiché, tutti i giocatori sommano i punti ottenuti dalle tessere Pozione che hanno completato e dai gettoni Abilità che hanno raccolto, poi sottraggono 2 punti per ciascun gettone Aiutino che hanno ricevuto.

Vince il giocatore con il punteggio più alto!

In caso di pareggio, i giocatori coinvolti (a cominciare dal Primo Giocatore, nel senso di gioco) prendono ciascuno una biglia dal Dispenser per cercare di innescare un'Esplosione. Vince il giocatore che in questo modo prende il *maggior* numero di biglie.



Numero di giocatori	Gettoni Abilità nella pila “conto alla rovescia”
2	4 gettoni Abilità
3	5 gettoni Abilità
4	6 gettoni Abilità

*Vi suggeriamo questo numero di gettoni Abilità così da far durare il gioco un tempo ragionevole (né troppo, né troppo poco). Ma, se ci sono giocatori particolarmente lenti o che riflettono troppo, oppure vi sentite sicuri delle vostre capacità, sentitevi liberi di accordarvi prima di giocare su un numero diverso, a seconda che vogliate una partita più lunga o più breve!*



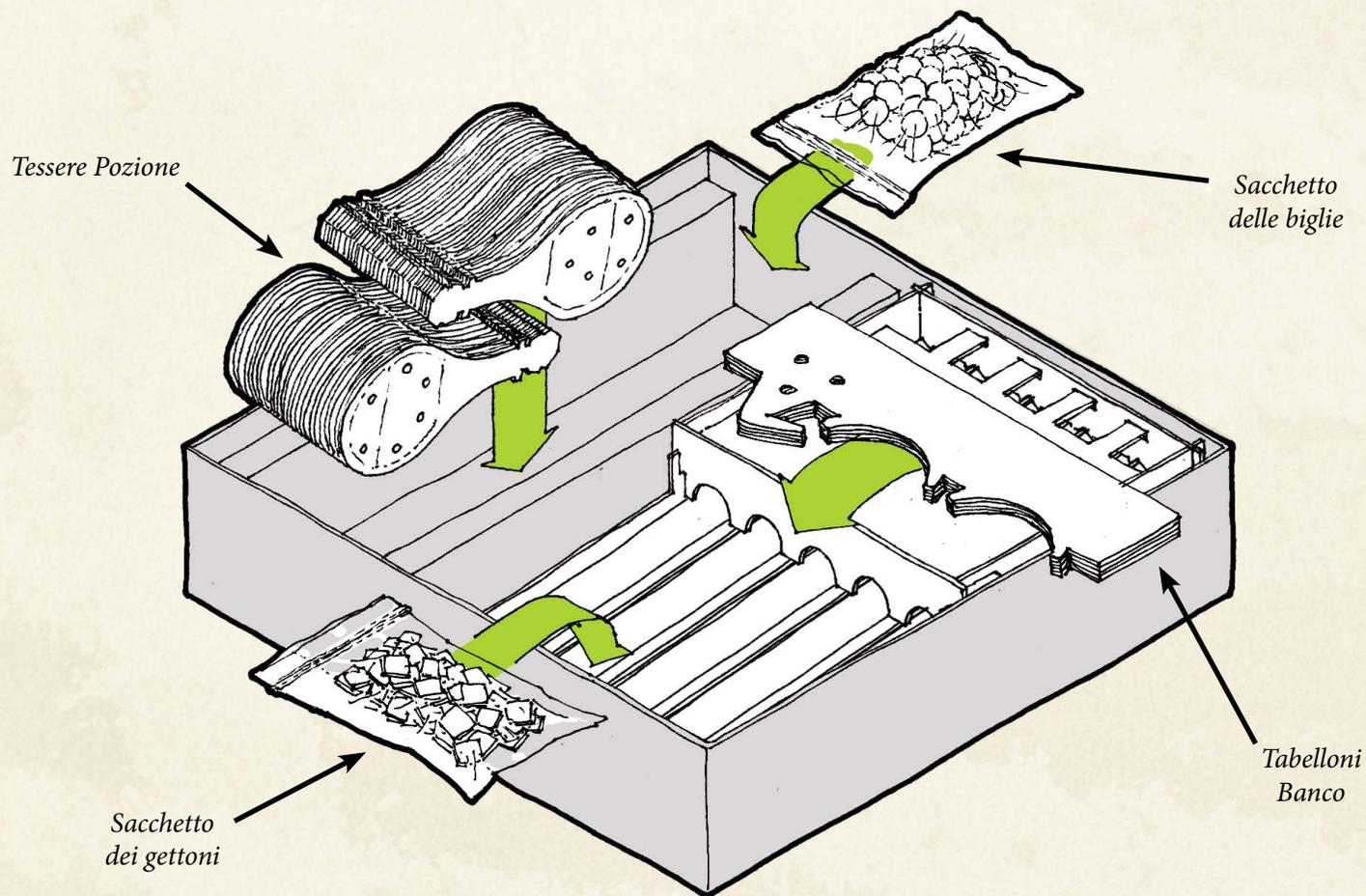
*Esempio: È una partita a 4 giocatori. Alessandro è stato il primo giocatore all'inizio della partita, e ha appena completato il suo turno dopo avere preso il 5° gettone Abilità complessivo della partita, il suo secondo. Resta solo 1 gettone Abilità nella pila “conto alla rovescia”. Tocca ora a Valeria. Riesce a ottenere l'ultimo gettone Abilità disponibile nella pila “conto alla rovescia”, innescando così la fine della partita. Valentina e Anna avranno entrambe un ultimo turno da giocare, dopodiché la partita avrà termine. Valentina è la prossima a giocare, ma termina il suo turno senza ottenere alcun gettone Abilità. Durante il suo turno, Anna riesce a ottenere 1 gettone Abilità per “Almeno 3 pozioni dello stesso tipo”, e 1 gettone per “Pozioni di almeno 5 tipi diversi”. Poiché la pila “conto alla rovescia” è vuota, Anna prende i suoi gettoni dalla riserva. Alla fine del turno di Anna, la partita termina. I giocatori possono finalmente procedere al calcolo del proprio punteggio finale.*



Leggi il QR Code e vai alla pagina di **Pozioni Esplosive** su [www ghenosgames.com](http://www ghenosgames.com)  
[info@ghenosgames.com](mailto:info@ghenosgames.com)  
[www.horrible-games.com](http://www.horrible-games.com)  
[info@horrible-games.com](mailto:info@horrible-games.com)

# \* COME RIPORRE ORDINATAMENTE TUTTO NELLA SCATOLA \*

*(Evitamus horribilis paciugus)*



## \* CREDITI \*

*(Laudamus labor)*

**Autori:** Lorenzo Silva , Andrea Crespi & Stefano Castelli

**Illustrazioni:** Giulia Ghigini

**Grafica:** Heiko Günther

**Direzione Artistica:** Lorenzo Silva

**Sviluppo:** Andrea Crespi & Lorenzo Silva

**Project Manager:** Alessandro Prà

**Production Manager:** Lorenzo Silva

**Regolamento inglese:** Alessandro Prà e William Niebling

**Traduzione italiana:** Anna Genovese

**Ringraziamenti Speciali:** Albedus Humblescore, Harry P, Gemblo, Bomberman, Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Heiko Eller, Harald Bilz, Noa Vassalli, Luca Ricci, Franchino Quintigliano, Marco Brera, Giulia De Florio, Lucio Brera, Pietro Righi Riva, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Paolo Pulci, David Preti, Daniele Tascini, Giuliano Acquati, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Diego 3D, Diego Cerreti, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Maurizio Vergendo, Max Tolazzi, Michael Kröhnert, Alessio Vallese, Federico Latini, Paolo Mori, Martino Chiacchiera, Walter Nuccio, Roberto Pestrin, Giuseppe Lapadula, Elena Appiani, Venturelli Emiliano, Andrea Mezzotero, Gabriele Bubola, Sara Rubino, Ciro Faccioli, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Antonella Frezza, Francesca Mazzei, Enrico Procacci, Massimiliano Calimera, Gianfranco Castelli, Francesca Mazzotta, Giulia Marucci, Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micale, Isabella Bisiacchi, Francesco Diodato, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Andrea Greco, Francesco Granone, Roberta Signorello, Luca Pinchiroli, Valentina Foglietto, Giovanni Tagliati, Roberto Vicario, Claudia Crespi, Roberto Carugo, Maurizio Carugo, Davide Calza, Andrea Polimadei, Andrea Settoni, Giuseppe Cicero, Stefano Proverbio, Angelo Raimondi, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Alessandro Adduci, Annachiara Ogliari, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Mauro Marinetti, Alfredo e Anna Genovese, Williams e Valeria Sattin e molti altri ancora!





## ☼ ELENCO DEGLI EFFETTI DELLE POZIONI ☼

*(Potiones sunt originis controllatae et proncti effecti)*

### POZIONE DELLA SAGGEZZA



Prendi 1 Ingrediente a scelta dal Dispenser.  
Non si innescano Esplosioni.

*Nulla è fuori dalla tua portata,  
se pensi bene a quel che fai.*



### ELISIR DELL'AMOR CIECO

Ruba tutti gli Ingredienti dalla Scorta di un avversario.

*Perché scomodarsi a rubare, quando basta sfoderare il tuo fascino abbagliante?*

### POZIONE DELL'ATTRAZIONE MAGNETICA



Prendi 2 Ingredienti adiacenti di colore diverso dalla  
stessa corsia del Dispenser.  
Non si innescano Esplosioni.

*Non credo che intendessero questo quando dicevano  
"personalità magnetica".*



### POZIONE DELLA GIOIA PRISMATICA

Puoi posizionare tutti gli Ingredienti della tua  
Scorta nei fori delle tue Pozioni incomplete,  
indipendentemente dal colore.

*Biglie? Colori? A chi importa... facciamo festa!*

### DISTILLATO ABISSALE



Prendi 1 Ingrediente di ciascun colore dalla fila più  
in basso delle corsie del Dispenser. Si può prendere 1  
solo Ingrediente da ciascuna corsia.

*Questo è quel che si dice "grattare il fondo del barile".  
Un enorme barile.*

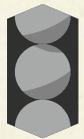


### SABBIE DEL TEMPO

Attiva nuovamente l'effetto di 1 Pozione che hai già  
usato.

*Si impara sempre dagli errori del passato... ma si  
può guadagnare anche di più dalle vecchie mosse  
azzeccate!*

### BALSAMO DELL'APPICCIOSITA' ESTREMA



Prendi 2 o più Ingredienti adiacenti dello stesso  
colore dalla stessa corsia del Dispenser.  
Non si innescano esplosioni.

*Questa roba è più appiccicosa della melassa!  
Ora però come lo scollo questo pastrocchio?*



### FILTRO DELLA LAVAMANZIA

Prendi fino a 5 Ingredienti di 1 colore dalla stessa  
corsia del Dispenser e rimettili nel serbatoio.  
Non si innescano esplosioni.

*Non è certo uno strumento di precisione...  
ma è indubbiamente potente.*