

# POTION EXPLOSION

## DIE FÜNFTE ZUTAT

ERWEITERUNG

### ☀ NEUE SPIELREGELN ☀

*(Definitio novae componentibus)*

Zusätzlich zu **neuen Trankfläschchen**, die ihr zusammen mit denen des Grundspiels verwenden könnt (siehe Seite 4), bringt diese **Erweiterung** auch einige neue Spielelemente mit: Die **Lob-** und **Tadel-Marker** (siehe Seite 2) eröffnen neue Wege, um an Bonus- oder auch Strafpunkte zu kommen; die **Geisterkessel-Tafel** und die **magischen Murmeln** (siehe Seite 2) erlauben es euch, die Zusammensetzung der Zutaten im Spender zu verändern, längere Kettenreaktionen auszulösen sowie mehr Tränke herzustellen. Und schließlich verändern die **Professorenplättchen** (siehe die Seiten 3 bis 4) auch die Grundregeln des Spiels. Das sorgt für noch mehr Abwechslung.

*Liebe Studierende,*

*es freut mich, euch zu der ersten von vielen Meisterklassen, die wir in unser Ausbildungsprogramm übernommen haben, begrüßen zu dürfen.*

*Die brilliantesten Zaubertrankbraumeister der Welt werden zu diesem Zweck unser Kollegium verstärken. Einige erscheinen euch bestimmt recht mürrisch, aber ich denke, dass ihr euch von ein wenig Tadel kaum entmutigen lasst ... Ihr werdet euch sicher rasch an ihre Art gewöhnen. Außerdem lernt ihr ganz neue Tränke zu brauen und mit einer neuen Zutat umzugehen: dem Geister-Ektoplasma.*

*Viel Glück!*



7 Professorenplättchen



1 Geisterkessel-Tafel

### SPIELMATERIAL



32 Trankfläschchen  
in vier Sorten  
(gleiche Tränke haben dasselbe  
Wirkungssymbol)



15 Lob-  
Marker



15 Tadel-  
Marker



12 magische Murmeln

## ☀ LOB UND TADEL ☀

*(Etocera pappcartonis minusculus)*

Der Geisterkessel (siehe unten), einige der Professorenplättchen (siehe Seite 3 und 4) und einige der Trankfläschchen (siehe Seite 4) können dir Lob- oder Tadel-Marker einbringen. Lege diese Marker während des Aufbaus neben die Marker „Kleine Hilfe“.

Für jeden **Lob-Marker**, den du bei Spielende hast, **erhältst du 1 Punkt**. Für jeden **Tadel-Marker**, den du bei Spielende hast, **verlierst du 1 Punkt**.

**Hinweis:** Für den unwahrscheinlichen Fall, dass euch die Marker ausgehen sollten, müsst ihr irgendeinen Ersatz nehmen.

## ☀ DER GEISTERKESSEL ☀

*(Ghost kusterus)*

Einige der Professorenplättchen und Trankfläschchen erfordern den **Geisterkessel**. Wenn ihr diese bei Spielbeginn benutzen wollt, legt ihr den Geisterkessel **vor den Murmelspender**, sodass er von allen Spielern gut gesehen und erreicht werden kann. Jetzt setzt ihr auf jedes der Löcher des Geisterkessels eine weiße magische Murmel.

Immer wenn ein Trank oder ein Professor dich zum **Austausch** einer Murmel auffordert, musst du, soweit vorhanden, 1 magische Murmel vom **Geisterkessel** nehmen und die auszutauschende Murmel **an deren Stelle** dort einsetzen (siehe Abb. unten). Sollten auf dem Geisterkessel keine magischen Murmeln mehr sein, darfst du dir eine beliebige Murmel von dort nehmen.



Immer wenn du eine Murmel austauschst, **erhältst du 1 Lob-Marker** (siehe „Lob und Tadel“ oben).

## ☀ DIE FÜNFTE ZUTAT ☀

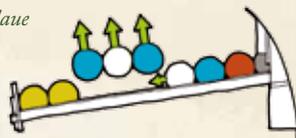
*(Coloribus additionalis, major explosionibus)*

Diese Erweiterung bringt eine neue Zutat ins Spiel – eine weiße, magische Zutat: Geister-Ektoplasma. Diese gespenstische Zutat hat die ulkige Eigenschaft, die Essenz der anderen Zutatensorten, mit denen sie in Kontakt kommt, in sich aufzunehmen. Oder, einfacher ausgedrückt: Das Geister-Ektoplasma dient als Joker. Jederzeit im Spiel kannst du magische Murmeln so behandeln, als ob sie die Farbe deiner Wahl hätten. Das bedeutet also auch, dass du die magischen Murmeln auf deiner Hand auf beliebige Löcher deiner Trankfläschchen setzen darfst, egal, welche Farbe dort gefordert ist. Sobald ein Trank fertig ist, wird das Geister-Ektoplasma in den Spender zurückgeworfen, genauso wie bei normalen Zutaten.

*Beispiel: Tom braucht zur Vollendung seiner Tränke 3 gelbe und 3 blaue Murmeln. Er wählt die gezeigte Spalte und nimmt sich die schwarze Murmel.*



*Eine blaue und eine weiße Murmel prallen aufeinander. Indem er die weiße Murmel als blaue behandelt, löst er eine Explosion aus.*

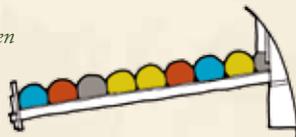


*Tom könnte die zweite magische Murmel ebenfalls als blau ansehen, und sich 2 weitere Murmeln mit derselben Explosion nehmen (1 Joker, 1 blau), aber er braucht keine blauen Murmeln mehr.*



*Er benötigt allerdings 3 gelbe. Also entscheidet er sich, die zweite magische Murmel auf der Bahn zu lassen und mit dem zweiten Schritt der Kettenreaktion fortzufahren.*

*Weil die zweite magische Murmel und die gelben Murmeln aneinanderstoßen, kann er die magische Murmel als gelb behandeln, eine weitere Explosion auslösen und sich alle 3 Murmeln nehmen.*



*Danach fällt eine blaue Murmel bis zum Ende der Bahn und die Kettenreaktion endet. Tom hat jetzt 1 schwarze, 2 gelbe, 2 blaue und 2 magische Murmeln (welche er für jede beliebige Farbe verwenden dürfte). Er kann seine Tränke vollenden, indem er die magischen Murmeln als eine gelbe und eine blaue einsetzt.*

## ☀️ PROFESSORENPLÄTTCHEN ☀️

*(Et plus regelus additionalis per professorus)*

Bei Spielbeginn bestimmt ihr – durch gezielte Auswahl oder zufällig – **1 der Professorenplättchen** für die Partie. Legt das Plättchen vor den Spender, sodass es für alle gut zu sehen ist.

Jeder Professor hat seine höchst eigene Vorstellung davon, wie man Tränke „richtig“ braut, also werden dadurch die **Spielregeln ein wenig verändert**.

Die Wirkung eines Professorenplättchens hält **während des gesamten Spiels** an. Zu beachten ist, dass einige Effekte ständig gelten und **die Grundregeln des Spiels direkt betreffen**. Andere dagegen **werden in bestimmten Situationen ausgelöst**.

Wir empfehlen dringend, zumindest in den ersten Partien mit **nur 1 Professorenplättchen** zu spielen. Sobald ihr damit gut zurecht kommt, könnt ihr **2 Professorenplättchen gleichzeitig** für das Spiel nehmen und alle Effekte befolgen. Das wird zu einer **wesentlich schwierigeren**, aber auch **lustigeren und ganz anderen** Trankbrau-Erfahrung führen!

## ☀️ DIE PROFESSOREN ☀️

*(Professorus vorstellinis)*

### AIRBUS SCHRUMPELOHR



Du darfst 2 Zutatenmurmeln derselben Farbe aus deiner Hand abwerfen, um 1 deiner Marker „Kleine Hilfe“ abzuwerfen.

*Heute will ich mal sehr, sehr großzügig sein, liebe Studierende! Ihr werdet euren törichten alten Rektor wohl nicht ausnutzen, oder?*

### PEDANTUS PINGEL



Wenn eine oder mehrere deiner Zutatenmurmeln in deinem Zug den Spieltisch berühren, bekommst du 1 Tadel-Marker.

*Studierende! Passt bloß auf, dass keine Flüssigkeit auf meine makellosen Tische tropft! Wirksamer Magiereiniger ist ausgesprochen teuer, verstanden?*

### ANTIQUA ZAUSELKOPF

*(benutzt den Geisterkessel)*



Wenn dein Zutaten-Vorrat am Ende deines Zugs voll ist, darfst du 1 deiner Zutaten mit 1 aus dem Geisterkessel tauschen.

*Hört gut zu, Studierende: Legt euch immer etwas für schlechte Zeiten beiseite. Eines Tages werdet ihr mir noch dankbar sein.*

### IMPOSENTA EXPLOSIWANOWA

*(benutzt den Geisterkessel)*



Wenn du 8 oder mehr Zutatenmurmeln mit deinem normalen Nehmen bekommen hast, darfst du 1 davon mit dem Geisterkessel tauschen.

*Man kann niemals genug Zutaten haben, meine Süßen. Je mehr, desto besser! Keine Angst vor dem Lärm. Peng! Ka-bumm!*

### GRAVITA PROPERPHYLL



Wenn du Zutaten auf deine Trankfläschchen setzt, musst du mit der untersten Schicht beginnen und dich dann hocharbeiten.

Wenn du das erste Mal eine Murmel in einer höheren Schicht eines Tranks einsetzt, obwohl in einer niedrigeren Schicht noch 1 oder mehr freie Löcher sind, musst du 1 Tadel-Marker auf dieses Trankfläschchen legen. Du wirst aber nur ein Mal bestraft: Auf jedem Trankfläschchen kann höchstens 1 Tadel-Marker liegen. Sobald dieser Trank vollendet ist, legst du den Tadel-Marker zu deinen Punktemarkern.

*Es wäre wissenschaftlich, spirituell und ethisch unangemessen, die Zutaten in nicht korrekter Reihenfolge einzufüllen. Regelrecht unkultiviert. Außerdem kann ICH persönlich es nicht leiden.*

### SHI TZO KON FUSO



Immer wenn du einen Marker „Kleine Hilfe“ nimmst, darfst du dir aussuchen, ob du wie üblich 1 Murmel aus dem Spender nimmst ODER ob du die Wirkung eines

Tranks noch einmal nutzt, den du bereits genutzt hast.

*Studiert die Vergangenheit, um die Zukunft zu gestalten.*

## NERVOSITÄTUS O'CLOCKITT



Du hast 90 Sekunden, um deinen Zug zu beenden. Wenn die Zeit vorbei ist, bevor du deinen Zug abgeschlossen hast, bekommst du 1 Tadel-Marker und musst den Timer erneut starten. Jedes Mal, wenn der Timer abgelaufen ist, bekommst du 1 Tadel-Marker.

**Hinweis:** *Ihr müsst selbst für die Einhaltung der Zeit sorgen. Um es noch schwieriger zu machen, verkürzt die Züge auf 60 (oder gar 45) Sekunden!*

*Hopp, hopp, hopp! Nicht nachlassen! Nehmen! Schütten! Brauen! Trinken! Nehmen! Schütten! Bra ... wie bitte? Keine Zeit für Rückfragen, die Tische putzt ihr später. Beeilt euch!*

## NEUE TRÄNKE (Addendum plausibulum)

Wenn ihr in Schritt 3 der Spielvorbereitung (siehe Seite 6 der Grundspielregel) die 6 Sorten der Trankfläschchen aussucht, könnt ihr die 4 zusätzlichen Sorten aus dieser Erweiterung zu den 8 aus dem Grundspiel hinzufügen und beliebig mischen (nach Wahl oder Zufall). Legt die unbenutzten Sorten wieder in die jeweiligen Schachteln zurück. Danach führt ihr die übliche Spielvorbereitung durch.

### CREDITS

Autoren: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli  
Illustration: Giulia Ghigini | Grafik-Design: Heiko Günther  
Art-Direktor: Lorenzo Silva | Produktionsleitung: Alessandro Pra  
Projektmanager: Federico Spada, Lorenzo Silva

### DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Michael Kröhnert | Redaktionelle Bearbeitung: Jasmin Ickes  
Grafische Bearbeitung: Fiona Carey  
Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Bernd Kunkel, Fiona Carey, Bastian Basse, Martin Becker,  
Torsten Becker, Niklas Bungardt und Jan Fehrenberg



Heidelberger  
Spieleverlag



## BRÜHE DER SANFTEN BERÜHRUNG



Nimm dir 2 oder mehr benachbarte Zutaten derselben Farbe aus derselben **Reihe** des Spenders (**nicht** aus einer Bahn). Du darfst höchstens 1 Zutat pro Murmelbahn nehmen. Es werden keine Explosionen ausgelöst.

*Schlau wie ein Magier, leicht wie ein Adler.*

## CHAMÄLEON-POLITUR



Wähle eine Farbe. Alle Zutaten dieser Farbe auf deiner Hand gelten jetzt als **eine einzelne** andere Farbe deiner Wahl (du darfst sie jedoch nicht als magische Murmel ansehen).

*Mancher nennt es Betrug. Ich nenne es Kreativität.*

## GESPENSTISCHES GEBRÄU

(benötigt Geisterkessel)



Tausche eine Zutat auf deiner Hand mit einer aus dem Geisterkessel.

*Weniger Farbe, mehr Power!*

## QUÄNTCHEN POLTERGEIST-SCHWEISS

(benötigt Geisterkessel)



Stiehl 1 Zutat aus dem Vorrat eines Gegners, dann tausche diese gegen eine aus dem Geisterkessel.

*Eine miese Zutat für einen fiesen Zug.*