

# POTION EXPLOSION

DER 6. STUDENT  
ERWEITERUNG

## ❄ SPIELMATERIAL ❄ (*Habemus plasticam*)



1 Zutatenspender  
aus Kunststoff  
(mit einer Schublade zum Lagern  
der Murmeln)



2 Arbeitstische



30 Alraunen-  
blattemurmeln



8 Zauberkunstorden



16 Trankfläschchen in 2 Sorten  
(Tränke der gleichen Sorte haben  
das gleiche Wirkungssymbol)



9 Marker  
„Kleine Hilfe“



1 Glockenplättchen

*Liebe Studierende,  
dank eurer anhaltenden Unterstützung konnte die Hochschule ordent-  
lich renoviert werden! Ihr müsst euch auf jeden Fall unseren nigelna-  
gelneuen Saal ansehen: Dank der größeren Räume können wir jetzt  
Vorlesungen für größere Gruppen anbieten. Wir haben sogar einen  
dieser glänzenden, modernen Zutatenspender mit einer versteckten  
Schublade! Der diesjährige Lehrplan ist noch anspruchsvoller als in  
den letzten Jahren: Es kann sein, dass ihr den Raum zwischen den  
Unterrichtseinheiten wechseln müsst, also achtet auf das Läuten der  
Glocke!*

*Ihr müsst auch lernen, neue Tränke zu brauen und mit einer neuen,  
magischen Zutat umzugehen: den Alraunenblättern.*

*Viel Erfolg!*



## ☀ NEUE REGELN ☀

*(Explanatio regularium novum)*

Zusätzlich zu den **neuen Trankfläschchen**, die ihr gemeinsam mit denen des Grundspiels nutzen könnt (siehe Seite 8), bringt diese Erweiterung neue **magische Zutatenmurmeln** mit, die als universelle Zutat in Tränken zum Einsatz kommen, aber nicht mit anderen Zutaten gemischt werden können (siehe nächste Seite). Ihr könnt **Potion Explosion™** jetzt auch **zu fünft oder sechst** spielen, indem ihr die neuen Zutatenmurmeln und **beide Zutatenspender** gleichzeitig verwendet (siehe Seite 4). Außerdem könnt ihr diese Erweiterung problemlos mit **Potion Explosion™: Die fünfte Zutat** kombinieren.

## ☀ DIE SECHSTE ZUTAT ☀

*(De planta alraunibus)*

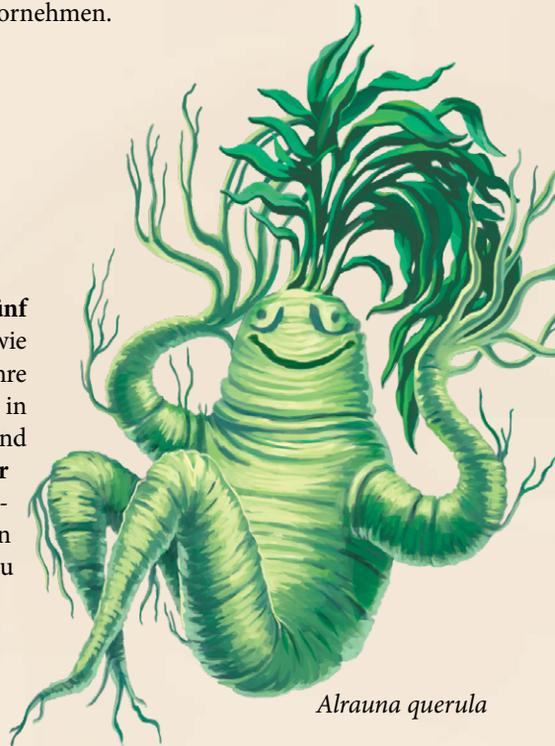
Diese Erweiterung bringt eine neue Zutat ins Spiel – eine grüne, magische Zutat: Alraunenblätter. Beim Brauen von Tränken kann diese obskure, pflanzliche Substanz anstelle jeder anderen Zutat benutzt werden (im Grunde dient sie als Joker). Es gibt allerdings einen Haken: Sie kann nicht mit den anderen Zutaten gemischt werden!

Ihr müsst diese Zutat benutzen, wenn ihr in dem neuen Modus für 5–6 Spieler spielen wollt (siehe Seite 4). Wenn ihr sie im normalen Spiel mit 2–4 Spielern nutzen wollt, müsst ihr nur ein paar Anpassungen bei der Spielvorbereitung vornehmen.

### SPIELVORBEREITUNG FÜR 2-4 SPIELER

*(Preparatio Brettspilium  
modificatum)*

In **Schritt 7** der Spielvorbereitung nehmt ihr **fünf normale Zutatenmurmeln jeder Farbe** sowie **zehn Alraunenblattmurmeln** und legt sie in ihre jeweiligen Spielschachteln zurück. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Anschließend habt ihr **15 normale Zutatenmurmeln jeder Farbe** und **20 Alraunenblattmurmeln**, also insgesamt **80 Murmeln**. Mischt sie alle zusammen und werft sie in den „Tank“ des Spenders, genau wie im Grundspiel.



*Alrauna querula*

# DIE ALRAUNENBLÄTTER BENUTZEN

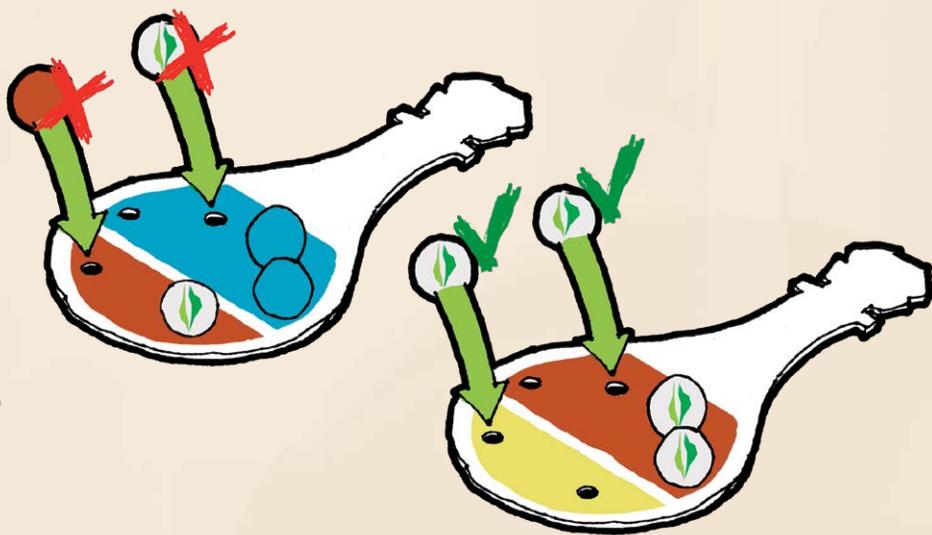
*(Utilisario herbam alrauni)*

Wenn du **Murmeln** aus dem Spender **nimmst**, behandelst du die Alraunenblattmurmeln wie eine **separate Zutat**: sie **explodieren** nur, wenn sie **aufeinanderprallen**, genau wie normale Zutaten. Aber es wird magisch, wenn du sie in Tränken benutzt!

Wenn du Alraunenblätter **auf der Hand hast**, kannst du sie auf **beliebige Löcher** deiner Trankfläschchen, **unabhängig von der Farbe**, legen. Dies geht allerdings nur, wenn auf der gewählten Schicht des Tranks noch **keine Murmel einer anderen Farbe liegt**. Die gewählte Schicht darf also bisher keine Murmeln oder nur weitere **Alraunenblätter enthalten**. Wenn in einer Schicht bereits ein **Alraunenblatt** liegt, können dort **ausschließlich weitere Alraunenblätter** abgelegt werden.

*Die Schichten eines Tranks sind die verschiedenfarbigen Bereiche mit den Löchern für die Zutaten.*

Alraunenblätter haben eine weitere Einschränkung: Ihre Farbe kann mit **keinem farbwechselnden** Trankeffekt geändert werden.



*Beispiel: Heiko hat eine rote Murmel und drei Alraunenblattmurmeln gesammelt und versucht nun, seine Tränke fertig zu brauen. Da er schon eine Alraunenblattmurmeln in die rote Schicht des linken Tranks gelegt hat, kann er die rote Murmel dort nicht mehr ablegen, aber er kann mit einer der Alraunenblattmurmeln diese Schicht fertigstellen. In der blauen Schicht dieses Tranks sind bereits blaue Murmeln, also kann er die zwei anderen Alraunenblattmurmeln dort nicht ablegen.*

*Die gelbe Schicht des rechten Tranks ist noch leer, also kann er sie mit zwei Alraunenblattmurmeln füllen. Heiko könnte die beiden Alraunenblattmurmeln stattdessen auch nutzen, um die obere, rote Schicht zu füllen, da sie schon Alraunenblattmurmeln enthält.*

# ☀ DAS SPIEL MIT 5-6 SPIELERN ☀

*(Quo plures, eo heitior)*

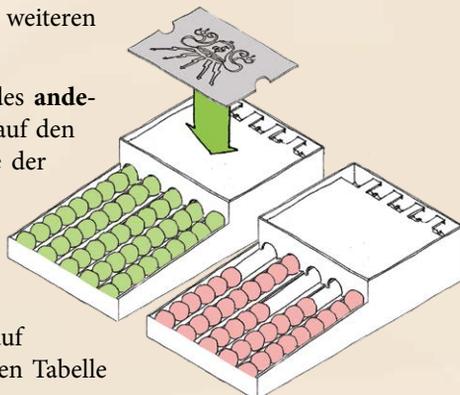
**Potion Explosion™: Der 6. Student** führt einen neuen Spielmodus für 5-6 Spieler ein. In diesem Modus spielt ihr mit **zwei Zutatenspendern**: Ihr **zieht Murmeln** aus dem einem Spender und **werft sie in den anderen Spender zurück**. Die Rollen der beiden Spender werden im Laufe einer Partie mehrfach getauscht. Also bereitet euch gut darauf vor und plant voraus!

Die Grundregeln des Spiels bleiben grundsätzlich erhalten, abgesehen von einigen Änderungen, die im Folgenden beschrieben werden:

## SPIELVORBEREITUNG FÜR 5-6 SPIELER

*(Preparatio Brettspilium maximus)*

- \* Stellt zu Beginn der Spielvorbereitung **beide Zutatenspender** (einer aus dem Grundspiel, einer aus dieser Erweiterung) **nebeneinander** und für alle gut sichtbar in die Mitte des Tisches.
- \* Wählt in den **Schritten 3 und 4**, statt wie gewohnt sechs Sorten, so viele Tranksorten aus, wie in der Tabelle unten angegeben.
- \* Teilt in **Schritt 6** die Trankfläschchen, statt auf fünf Stapel, auf so viele Stapel auf, wie in der Tabelle unten angegeben.
- \* Mischt in **Schritt 7** die 80 Murmeln des Grundspiels mit den 30 Alraunenblattmurmeln und werft sie dann in den „Tank“ **eines Spenders**, bis er gefüllt ist (also alle Kugelbahnen voll sind und keine Murmeln aus dem Deckel rausschauen). Legt das **Glockenplättchen** auf den Deckel, sodass keine weiteren Murmeln in die Löcher rollen können. Der Spender **mit der Glocke** wird im weiteren Verlauf „**Nachzieh-Spender**“ genannt.
- \* Werft die **übrigen Murmeln** in den „Tank“ des **anderen Spenders**. Schüttet die Murmeln zufällig auf den Deckel, als würdet ihr den Spender im Laufe der Partie auffüllen (siehe *Den Spender auffüllen* im Regelheft des Grundspiels). Der Spender **ohne Glocke** wird im weiteren Verlauf „**Abwurf-Spender**“ genannt.
- \* Legt in **Schritt 8** so viele **Zauberkunstorden** auf den „**Countdown**“-Stapel, wie in der folgenden Tabelle angegeben.



	5 SPIELER	6 SPIELER
Tranksorten	7 Sorten	8 Sorten
Trankstapel	6 Stapel	7 Stapel
„Countdown“-Stapel	7 Zauberkunstorden	8 Zauberkunstorden

# SPIELRUNDE

## *(Explicationum Circularae)*

Eine Partie Potion Explosion™ läuft mit 5–6 Spielern fast genauso ab wie das Grundspiel mit 2–4 Spielern. Es gibt nur drei Ausnahmen:

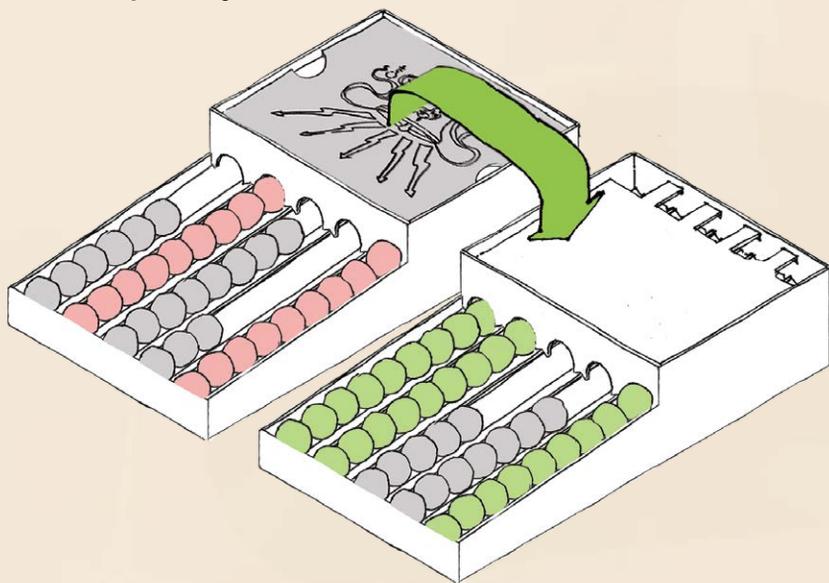
- \* Zutaten **dürfen NUR** aus dem **Nachzieh-Spender** **genommen** werden.
- \* Zutaten **dürfen NUR** in den **Abwurf-Spender** **gelegt** werden.
- \* Ihr müsst zu Beginn jedes Zuges prüfen, ob ihr den **Raum wechseln** müsst (siehe unten).

## DEN RAUM WECHSELN

### *(De rotationem laboratorii)*

Ihr müsst zu Beginn jedes Zuges prüfen, ob ihr den Raum wechseln müsst.

Dafür zählt ihr zunächst die **vollen Kugelbahnen** in jedem Spender. Eine volle Bahn enthält mindestens **neun sichtbare Murmeln** (die acht, die ihr nehmen könnt, plus die Murmel, die direkt unter dem Torbogen liegt). Wenn der Abwurf-Spender **mehr volle Bahnen** als der Nachzieh-Spender hat, müsst ihr den Raum wechseln, d. h. die **Glocke** von dem einen Spender auf den anderen **legen**. Bei gleicher Anzahl wird die Glocke nicht versetzt.

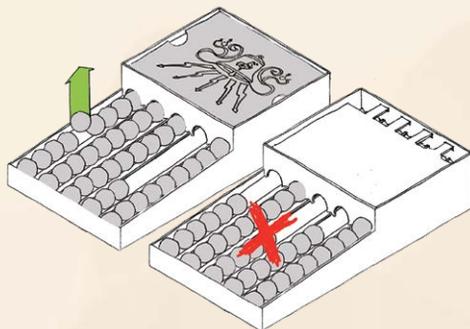


Der Nachzieh-Spender hat nur zwei volle Kugelbahnen. (Obwohl auf der mittleren Bahn acht Murmeln liegen, gilt sie nicht als voll, da unter dem Torbogen keine neunte liegt.) Der Abwurf-Spender hat drei volle Bahnen, also müsst ihr zu Beginn des nächsten Zuges den Raum wechseln und die Glocke versetzen!

## ZUTATEN NEHMEN

*(Ingredientorum grabatum)*

Wenn du dir, wie auf der vorigen Seite beschreiben, eine Zutat nimmst, muss sie aus dem **Nachzieh-Spender** stammen (also dem Spender **mit der Glocke auf dem Deckel**). Abgesehen von dieser Neuerung sind die Regeln für das Nehmen einer Zutat genau wie im Grundspiel.

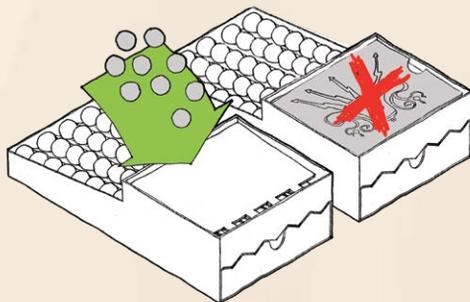


Du darfst Zutaten nur aus dem Spender mit der Glocke auf dem Deckel ziehen ...

## DEN SPENDER AUFFÜLLEN

*(Dispensator nachfülltätus)*

Wenn du Zutaten in den Spender zurücklegst, musst du sie in den **Abwurf-Spender** legen (also den Spender **ohne Glocke auf dem Deckel**). Befolge hierbei die gleichen Regeln wie im Grundspiel. (**Schütte sie zufällig** auf den Deckel und schubse sie in Richtung der **nächsten Bahn**, in der **noch Platz ist**, wenn sie in Bahnen rollen, die bereits voll sind.)



... und du darfst sie nur in den Spender ohne Glocke zurücklegen.

## ZAUBERKUNSTORDEN

*(Lamettus protzus)*

Im Spiel mit 5–6 Spielern gibt es eine **weitere Möglichkeit, Zauberkunstorden** zu verdienen. Sobald du **deinen insgesamt zehnten Trank** (egal welcher Sorte) fertigstellst, erhältst du automatisch einen Zauberkunstorden. (Du bekommst jedoch keinen weiteren Orden, wenn du insgesamt 20 Tränke fertigstellst.)



Heiko hat zwei Zauberkunstorden erhalten: einen für das Set von mindestens 3 Gebräuen der Großzügigkeit und einen für insgesamt 10 Tränke.

# POTION EXPLOSION

DIE FÜNFTE ZUTAT



POTION EXPLOSION

JETZT ERHÄLTlich!



Laden im App Store



JETZT BEI Google Play



Download on STEAM™

# ☀ NEUE TRÄNKE ☀

*(Habemus idears pro pluribus annibus)*

In Schritt 3 der Spielvorbereitung (wie im Regelheft des Grundspiels beschrieben) könnt ihr bei der Auswahl, mit welchen Tränken ihr spielen wollt, die Tränke von Grundspiel und Erweiterung nach Belieben zufällig oder gezielt mischen. Legt alle ungenutzten Tränke zurück in ihre jeweiligen Schachteln. Führt dann die weitere Spielvorbereitung für euren Spielmodus aus (2–4 Spieler oder 5–6 Spieler).

## GEBRÄU DER GROSSZÜGIGKEIT



Nimm so viele benachbarte Zutaten aus einer einzigen Kugelbahn des Spenders wie Spieler an der Partie teilnehmen. Lege dann jeweils eine dieser Zutaten in den Vorrat jedes Gegners und behalte eine für dich selbst. Falls der Vorrat eines Gegners voll ist, wirf diese Zutat zurück in den Spender.

*Ein guter Trank ist wie ein guter Kuchen von Oma: Er schmeckt besser, wenn er geteilt wird.*

## KONZENTRAT DER RAFFGIER



Nimm dir jeweils eine Zutat aus dem Vorrat jedes Gegners.

*Ein kleiner Verlust für viele, ein riesiger Gewinn für einen. Stelle nur sicher, dass du dieser Eine bist.*



Autoren: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli

Illustration: Giulia Ghigini | Art-Direktor: Lorenzo Silva

Grafik-Design: Heiko Günther, Noa Vassalli, Rita Ottolini

Projektmanager: Lorenzo Silva | Produktionsleitung: Flavio Mortarino

### Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Sebastian Rapp, Veronika Stallmann

Satz und Layout: Kristina Lanert



www.horrible-games.com  
customercare@horrible-games.com