

포션 폭발

6번째 학생

※ 구성품 ※



플라스틱
재료 분배기 1개



텍 보드 2개



기술 토큰 8개



만드라고라 잎사귀
구슬 30개



작은 도움 토큰 9개



2 종류의 물약 타일 16개

(같은 종류의 물약들 에는 같은 기능
아이콘이 있습니다.)



종 타일 1개

친애하는 학생들,

여러분의 지속적인 성원에 힘입어, 마법학교가 매우 굉장한 모습으로 새단장해서 돌아왔습니다! 새로 완공된 홀을 꼭 방문해 보세요: 더 커진 강의실 덕분에, 이제 강의에 더 많은 학생이 참가할 수 있습니다. 이제 비밀 서랍이 탑재된 반짝반짝한 현대식 재료 분배기도 들여왔습니다!

이번 년도의 강의 계획은 지난 몇년간보다 더 높은 목표를 갖고 있습니다: 여러분은 강의실을 옮겨 다녀야 할 수도 있습니다, 그러므로 종소리를 들을 준비를 해야 합니다! 여러분은 이제 더욱 새로운 물약을 만드는 방법과 새로운 와일드 재료인 만드라고라 잎사귀를 다루는 법 또한 배워야 할 것입니다.

행운을 빌어요!



※ 새로운 규칙 ※

기본 게임의 다른 물약들과 함께 사용할 수 있는 새로운 물약 타일들과 더불어, 본 확장은 새로운 와일드 재료 구슬을 여러분께 선보입니다. 와일드 재료 구슬은 물약에 넣어서 와일드 카드로 사용할 수 있지만, 같은 구슬끼리 충돌했을 때만 폭발합니다 (아래를 보세요). 또한 본 확장은 새로운 재료 구슬과 분배기 2개를 전부 사용하여 5-6 번째 플레이어와 함께 게임을 진행할 수 있는 새로운 규칙도 소개합니다 (4페이지를 보세요). 본 확장은 **포션 폭발: 다섯 번째 재료** 와도 함께 사용할 수 있습니다.

※ 여섯 번째 재료 ※

본 확장은 여러분께 새로운 종류의 재료를 소개합니다-초록색의 와일드 재료 구슬인 만드라고라 잎사귀입니다. 물약을 제조할 때, 이 신비로운 식물성 물질은 어떤 다른 재료라도 대체해서 사용할 수 있습니다 (와일드 카드라고 생각하면 됩니다). 하지만 함정이 있습니다: 바로 다른 재료와 섞일 수 없다는 것입니다!

5-6명의 플레이어가 게임을 할 때는 이 새로운 재료를 필수로 사용해야 합니다 (4페이지를 보세요), 게임 준비 과정에 몇 가지를 조정하면, 이 새로운 재료를 2-4명이 진행하는 일반 게임에도 사용할 수 있습니다 (아래를 보세요).

2-4인 게임 준비

준비 과정의 일곱 번째 단계에서, 각 색상별 구슬 5개씩과 만드라고라 잎사귀 구슬 10개를 게임 상자로 되돌려 놓습니다. 이렇게 제외된 구슬들은 게임에서 사용되지 않습니다. 이렇게 하고 나면, 게임에서는 각 색상 별 일반 재료 구슬 15개씩과 만드라고라 잎사귀 구슬 20개 그러므로 총합 80개의 재료 구슬을 사용합니다. 기본 게임에서 가져온 재료 구슬과 본 확장에서 가져온 재료 구슬을 섞어서, 일반 게임에서처럼 분배기의 저장 칸에 넣습니다.



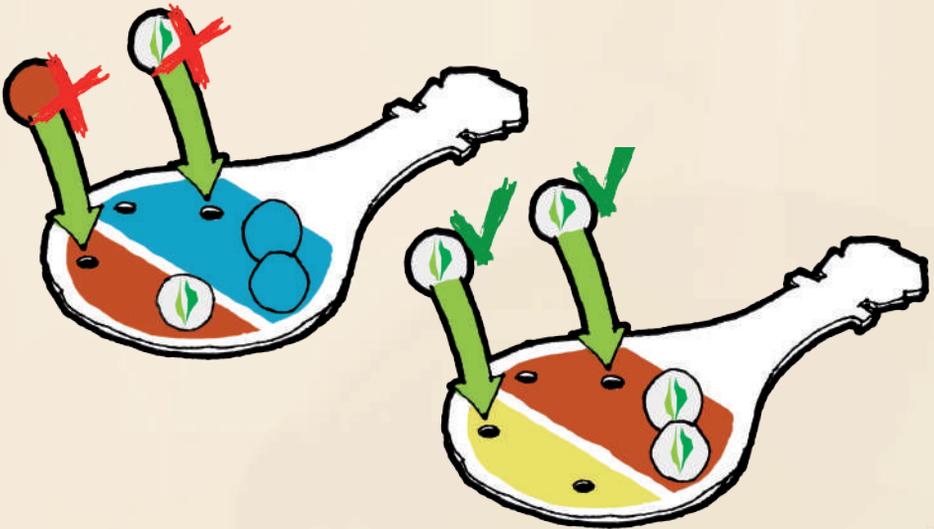
만드라고라는 뽑힐 때 비명을 지릅니다!

만드라고라 잎사귀를 사용하는 법

분배기에서 구슬을 선택할 때, 만드라고라 잎사귀 구슬을 별도의 재료 색상으로 간주해야 합니다: 일반 재료 구슬들처럼, 만드라고라 잎사귀 구슬도 서로 충돌할 때만 폭발합니다. 당신의 물약에 이 구슬들을 사용할 때 마법이 일어납니다!

손에 만드라고라 잎사귀 구슬이 있을 때, 특정 물약 “칸(한 색깔의 구슬들로 채우는 공간)”에 다른 색상의 구슬이 없으면, 색상에 관계없이, 물약 타일의 아무 구멍에나 배치할 수 있습니다. 또한, 만약 물약의 재료 층에 만드라고라 잎사귀 구슬이 1개 이상 있다면, 다른 종류의 재료 구슬을 그 층에 놓을 수 없습니다. 오직 만드라고라 잎사귀 구슬만 더 놓을 수 있습니다.

만드라고라 잎사귀 재료 구슬 사용에는 다른 제한이 하나 더 있습니다: 바로 색상을 바꿔주는 효과를 가진 물약으로 이 구슬의 색상을 바꿀 수 없다는 것입니다. 만드라고라 잎사귀 구슬은 오직 비어있는 물약 칸, 혹은 이미 다른 만드라고라 잎사귀 구슬이 놓인 물약 칸에만 놓일 수 있습니다, 어떤 방법으로도 이 제약을 무시할 수 없습니다.



예시: 하경은 빨간 구슬 1개와 만드라고라 잎사귀 구슬 3개를 가져왔습니다, 이제 하경은 물약을 완성하려 합니다. 이미 왼쪽에 놓인 물약의 빨간 칸에 만드라고라 잎사귀 구슬을 놓았으므로, 그곳에 빨간 구슬을 놓을 수 없습니다. 같은 물약의 파란 칸에는 이미 파란 구슬들이 놓여있으므로, 해당 칸에는 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 놓을 수 없습니다.

반면에 오른쪽에 놓인 물약의 노란 칸에는 아무것도 없습니다, 그러므로 그는 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 놓아 해당 칸을 가득 채울 수 있습니다. 하경은 대신에 이 만드라고라 잎사귀 구슬 2개를 위에 있는 빨간 칸을 채우는데 사용할 수도 있습니다, 이미 해당 칸에 만드라고라 잎사귀 구슬들이 놓여있기 때문입니다.

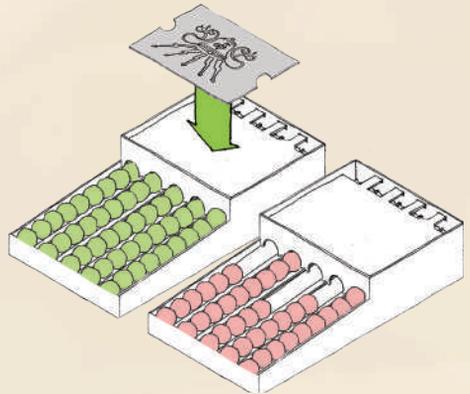
※5-6인 게임※

포션 폭발: 여섯 번째 학생은 5명에서 6명의 플레이어들을 위한 새로운 게임 모드를 제공합니다. 이 모드로 여러분은 다음과 같은 방법으로 **분배기 2개**를 테이블에 놓고 사용합니다: 한 분배기에서는 **구슬을 선택**하고, **나머지 분배기에 구슬을 버리게 됩니다**. 두 분배기의 역할은 게임을 하는 동안 **바뀔** 것입니다, 그러므로 이에 대비해서 미리 계획을 짜 놓아야 합니다!

게임의 기본적인 규칙은 대부분 그대로 따르지만, 몇 가지 예외가 있습니다 (아래에 설명되어 있습니다).

5-6인 게임 준비

- * 준비 과정을 시작할 때 (기본 게임 규칙서에 나온 대로), **분배기 2개** (1개는 기본 게임에서, 다른 1개는 본 확장에서)를 테이블 중앙의 모든 플레이어가 볼 수 있는 위치에 **나란히** 놓습니다.
- * **세번째-네번째 단계**에서, 물약 6종류를 고르는 대신에, 이 페이지 하단의 표에 따라 사용할 물약의 종류의 수를 정합니다.
- * **여섯 번째 단계**에서, 더미 5개를 만드는 대신에, 이 페이지 하단의 표에 따라 물약 더미를 만듭니다.
- * **일곱 번째 단계**에서, 기본 게임의 재료 구슬 80개를 만드라고라 잎사귀 재료 구슬 30개와 섞고, **첫번째 분배기**의 저장 칸에 넣어 가득 채웁니다 (즉, 모든 트레이가 꽉 차고, 구슬이 뚜껑 밖으로 튀어나오지 않은 상태입니다). 뚜껑에 **중 타일**을 놓아 구슬이 구멍 안으로 더 이상 들어가지 못하게 막습니다. **중 타일이 놓인** 분배기는 이제부터 게임을 진행하는 동안 **“획득 분배기”**라고 부를 것입니다.
- * 또한, **남은 구슬들을 두번째 분배기**의 저장 칸에 넣습니다. 구슬을 무작위로 뚜껑 위에 굴려, 게임 중에 분배기에 구슬을 넣을 때처럼 합니다 (기본 게임 규칙서의 “분배기 채우기” 부분을 보세요). **중 타일이 놓이지 않은** 분배기는 이제부터 게임을 진행하는 동안 **“버림 분배기”**라고 부릅니다.
- * **여덟 번째 단계**에서, 이 페이지 하단의 표에 따라 **기술 토큰**을 놓아 **“시계 더미”**를 만듭니다.



	5인 게임	6인 게임
사용할 물약 종류의 수	물약 7종류	물약 8종류
물약 타일 더미의 수	타일 6더미	타일 7더미
시계 더미	기술 토큰 7개	기술 토큰 8개

게임 진행

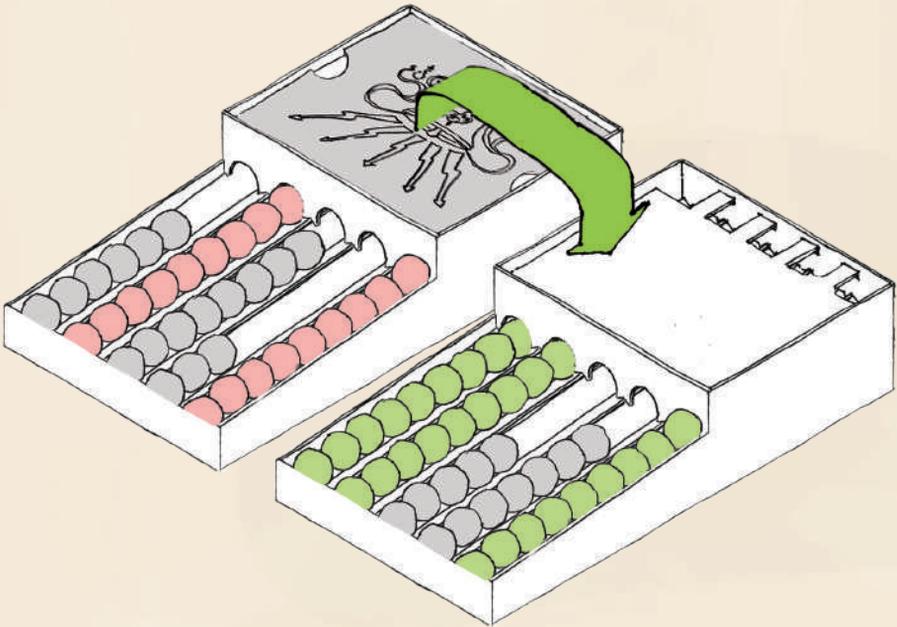
5-6명의 플레이어들이 진행하는 포션 폭발은 2-4명이 진행하는 일반 게임과 동일하지만, 다음 3가지의 예외가 있습니다:

- * 재료는 **획득 분배기**에서만 가져올 수 있습니다.
- * 버려지는 재료는 **버림 분배기**에만 넣어야 합니다.
- * 각 플레이어는 차례를 시작할 때, **강의실을 옮겨야 하는지 확인**해야 합니다 (아래를 보세요).

강의실 옮기기

자신의 차례가 시작될 때, 여러분은 **강의실을 옮겨야 하는지 반드시 확인**해야 합니다.

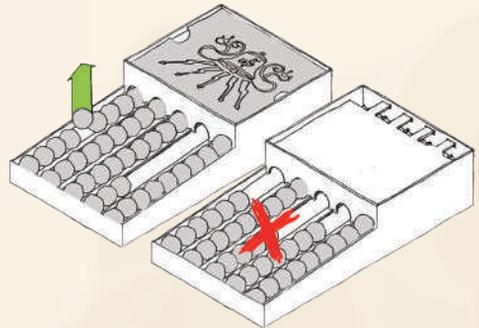
먼저, 각 분배기의 **가득 찬 트랙**의 수를 확인합니다. 가득 찬 트랙이란 **볼 수 있는 구슬 9개**가 놓인 트랙을 의미합니다 (가져갈 수 있는 구슬 8개, 분배기의 반원 모양 구멍을 통해 볼 수 있는 구슬 1개). 만약 **버림 분배기의 가득 찬 트랙이** 획득 분배기보다 **더 많다면**, 강의실을 옮겨야 합니다. 즉, **종 타일을 원래 있었던 분배기에서 다른 분배기로 옮겨야** 합니다. 만약 동물일 경우에는 **종 타일을 옮기지 않습니다**.



획득 분배기에는 가득 찬 트랙이 2개뿐입니다 (가운데 트랙에 구슬 8개가 있지만, 반원 모양 구멍으로 볼 수 있는 9번째 구슬이 없으므로, 가득 찬 트랙이 아닙니다). 버림 분배기에는 가득 찬 트랙이 3개 있습니다, 그러므로 다음 플레이어는 자신의 차례가 시작될 때, 강의실을 옮기고 종 타일을 옮겨야 합니다!

재료 가져오기

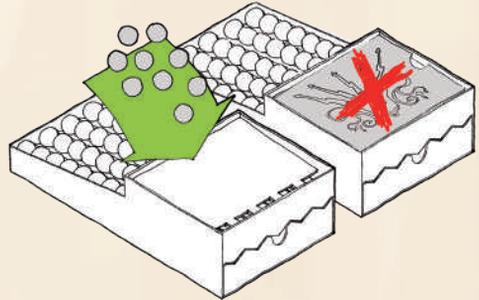
이전 페이지에 나와 있듯이, 재료를 가져올 때는 반드시 **획득 분배기**에서 가져와야 합니다 (중 타일이 놓인 분배기입니다). 이것을 제외하고 구슬을 선택해서 가져오는 규칙은 게임의 일반적인 규칙과 동일합니다.



뚜껑에 중 타일이 놓인 분배기에서만 재료를 가져올 수 있습니다...

분배기 채우기

재료 구슬을 분배기에 넣어야 할 때는, **버림 분배기**에만 넣어야 합니다 (중 타일이 없는 분배기입니다). 게임의 일반적인 규칙을 동일하게 적용합니다 (구슬을 분배기 뚜껑에서 무작위로 골라가게 하고, 구슬들이 쌓여서 들어가지 않는다면, 쌓인 구슬을 해당 구멍에 가장 가까운 구멍으로 옮겨서 집어넣으세요).



...그리고 재료는 뚜껑에 중 타일이 놓이지 않은 버림 분배기에만 넣을 수 있습니다.

기술 토큰

5-6명의 플레이어들이 게임을 진행할 때, **기술 토큰**을 얻을 수 있는 **새로운 방법**이 있습니다. 자신의 **10번째** 물약을 제조하면 (종류와 무관하게), 자동으로 기술 토큰을 1개 받습니다 (하지만 20번째 물약을 제조해도 기술 토큰을 1개 더 받지는 않습니다).



이 플레이어는 기술 토큰 3개를 얻었습니다: '관대함의 과자' 물약을 3개 제조해서 1개, 다른 종류의 물약을 5개 만들어서 1개, 그리고 마지막으로 물약 타일을 10개 이상 만들어서 1개를 얻었습니다

포션 폭발

다섯 번째 재료

확장팩

확장팩



포션 폭발

비디오 게임



포션 폭발을 PC와 모바일에서!
AVAILABLE NOW!



Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play



Download on
STEAM™



※ 새로운 물약 ※

게임 준비의 세번째 단계에서 (기본 게임 규칙서에 나와 있듯이), 사용할 물약의 종류를 정할 때, 기본 게임의 물약과 원하는 확장의 물약을 자유롭게 섞어서 정할 수 있습니다. 선택은 무작위 혹은 상의해서 정할 수 있습니다. 사용하지 않는 물약은 각각 해당하는 게임 상자로 되돌립니다. 이후는 여러분이 진행하는 게임 모드의 준비 과정을 따릅니다 (2-4인 게임 혹은 5-6인 게임).

관대함의 과자



분배기의 트랙 한 곳에서 인접한 구슬들을 게임에 참가한 플레이어 인원 수만큼 가져옵니다, 그리고 방금 가져온 재료를 상대방의 플라스크마다 1개씩 놓고, 1개는 자신에게 줍니다. 만약 상대방의 플라스크가 이미 가득 찼다면, 주려던 재료는 분배기에 넣습니다.

좋은 물약은 할머니께서 만들어 주신 맛난 케이크 같습니다: 나눠야 더 맛있죠.

집중적인 이기심



상대방의 플라스크마다 재료 1개씩을 훔쳐옵니다.

다수에게는 미미한 손실, 개인에게는 큰 이득. 가급적이면 당신이 개인이 되도록 하세요.



Design: Lorenzo Silva, Andrea Crespi, Stefano Castelli

Artwork: Giulia Ghigini | Art Direction: Lorenzo Silva

Graphic Design: Heiko Günther, Noa Vassalli, Rita Ottolini

Project Manager: Lorenzo Silva | Production Manager: Flavio Mortarino

한글판 제작 : 보드엠 팩토리

번역 : 홍준의

제품 AS/유통 문의 : 카카오톡 '보드엠'

settler@boardm.co.kr / 070-7720-0145



boardm.co.kr

boardmfactory.com

contact@boardm.co.kr



horribleguild.com

customer care@horrible-games.com